ВЕДУЩИЙ РОССИЙСКИЙ ЖУРНАЛ О КОМПЬЮТЕРНЫХ И ВИДЕОИГРАХ

СТРАНА ИГР

#04 (133) ФЕВРАЛЬ 2003

PC ● PLAYSTATION 2 ● XBOX ● GAM… UBE ● GAME BOY ADVANCE

ЯПОНСКИЙ ЭЛЬФЯТНИК

LEGEND OF ZELDA
THE WIND WAKER

САМ СЕБЕ ГЕНЕТИК

IMPOSSIBLE CREATURES

ЗАВТРА БЫЛА ВОЙНА

C&C: GENERALS

ИГРЫ НОМЕРА:

Command & Conquer: Generals / Neuro / **Homeplanet** / Legend of Zelda: The Wind Wak… **Вляпли** / Restaurant Empire / **Castlevania: Aria of Sorrow** / Onimusha Tactics / **Rayman** … **Havoc** / Evil Dead: A Fistful of Boomstick / **Dino Crisis 3** / Jurassic Park: Project Genesis / **Resident Evil: Dead Aim** / X2: Wolverine's Revenge / **True Crime** / Star Wars: Clone Wars / **Star Wars: Bounty Hunter** / Impossible Creatures / **Gungrave** / Супербайк / **Metal Gear Solid: Substance** / 1193 AD / **Moto Racer Advance** / SimCity 4 / **Anarchy Online: The Notum Wars** / Партнеры

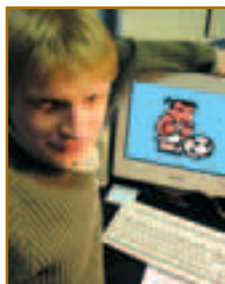
ДЕМОВЕРСИЯ
HOMEPLANET НА НЕШЕМ CD!

(game)land

ISSN 1609-1035



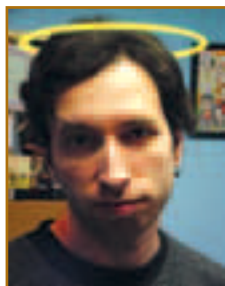
ФЕВРАЛЬ #4(133) 2003
СЛОВО КОМАНДЫ



Физкультпривет!

Игры, которые объединяют за одним телевизором, монитором, игровым автоматом целые поколения, национальности, цивилизации, будь я проклят! Потерянные люди, видевшие их в безвозвратном детстве, стонут на форумах: «...Давно играл, там драться можно, футбол, хоккей. Помогите найти!!!» Помогу, помогу... Ключевое слово Technos Japan. Компания, имя которой не стыдно носить на майке. Ну неужели не вспомнили? Так называемые «японские спортивные игры»? Наше новомодное увлечение. И это не натужная ностальгия. PS2, компьютерные игры и девушки в последнее время не могут составить конкуренцию восьмибитным карапузам, играющим в шаолиньский футбол.

ГЕРР ПЕРЕСТУКИН



Братья и сестры! Читатели и читалки!

Грядет время Страшного Суда. Тень уже пала на землю. Вся редакция «Страны Игр» в едином порыве две недели строгала ковчег и теперь с удовлетворением может сказать: «мы закончили». Читатели! Покайтесь, пока не поздно! Все, кто купит этот номер журнала, спасутся вместе с нами. Остальных ждут вечные муки и скрежет зубовный. Покупайте «СИ», повторяйте мантру: «нет автора круче Глагола и «Страна Игр» – пророк его!» и вы обретете вечное блаженство на борту нашего ковчега... Все! Шестьсот шесть знаков, отмерянных на вступление, закончились.

АЛЕКС ГЛАГОЛЕВ



Доброго!

В планах было поделиться восторгами от вышедшей на днях пластинки с музыкой Silent Hill 3 – маэстро Акира Ямаока в очередной раз превзошел сам себя, заручившись поддержкой англоязычной вокалистки. Еще хотелось рассказать о фэнах Resident Evil, снявших любительскую пародию на эту игру – с ленивыми зомби, заторможенным хождением по лестницам и кучей других мелких приколов. И упомянуть том, что пока для нас остается загадкой, каким образом Nokia N-gage сможет конкурировать с Game Boy Advance. А еще намекнуть о приходе новых рубрик в «СИ».

А потом упал «шаттл» Columbia.

И говорить нужно именно об этом. Вернее – о шокирующей реакции некоторых соотечественников. В 1986 году, несмотря на все конфликты между супердержавами, катастрофа шаттла Challenger была воспринята в СССР как наше собственное горе. В случае с Columbia... Одним из ответов на запись в LiveJournal, где я предложил почтить память погибших астронавтов, стало сообщение некого юзера, написавшего, что ему «абсолютно пофигу» и разразившегося руганью в адрес «американских глупцов». Дескать, так им, янки, и надо. Другое расхожее мнение – каждый день на дорогах во сто крат больше людей гибнет, и незачем раздувать масштаб трагедии... Однако это трагедия не только Соединенных Штатов или Израиля, потерявшего своего первого астронавта, – это трагедия всего мира. Мечта о покорении космоса связывает нас всех, а космическая отрасль (неважно, какой страны!) воплощает эту мечту в жизнь – каждый год, каждый день делая счастливое будущее чуточку ближе. И любой, кто отдал за это свою жизнь, достоин вечной памяти – вне зависимости от национальности. В 1986 году это, кажется, понимали все... Осталось вернуться на уровень 1986 года.

Простите, что вышло не об играх.

ВАЛЕРИЙ «А.КУПЕР» КОРНЕЕВ

На обложке: C&C: Generals – операция «Возмездие без границ» в действии.

ВЕДУЩИЙ РОССИЙСКИЙ ЖУРНАЛ О КОМПЬЮТЕРНЫХ И ВИДЕОИГРАХ

СТРАНА ИГР

ISSN 1609-1035

Журнал зарегистрирован в министерстве по делам печати, телерадиовещанию и средствам массовых коммуникаций ПИ № 77-11804 от 14.02.2002
Выходит 2 раза в месяц.

№4(133) февраль 2003
www.gameland.ru

РЕДАКЦИЯ

Юрий Поморцев *yuri@gameland.ru*	главный редактор
Виктор Перестукин *perestukin@gameland.ru*	зам. глав. редактора
Александр Щербаков *sherb@gameland.ru*	зам. глав. редактора
Валерий Корнеев *valkorn@gameland.ru*	зам. глав. редактора
Анатолий Норенко *spoiler@gameland.ru*	редактор
Михаил Разумкин *razum@gameland.ru*	бильдредактор
Сергей Долинский *dolser@gameland.ru*	редактор «Онлайн»
Юлия Барковская *july@gameland.ru*	корректор
Эммануил Эдж *emik@gameland.ru*	корреспондент в США

CD

Юрий Воронов *voron@gameland.ru*	главный редактор
Святослав Торик *torick@gameland.ru*	редактор

РЕДАКЦИОННЫЙ СОВЕТ

Юрий Мирошников	1С
Александр Гурин	1С
Сергей Орловский	Нивал
Дмитрий Архипов	Акелла
Сергей Амирджанов	Софт Клаб
Сергей Лянге	(game)land
Сергей Долинский	(game)land

ART

Алик Вайнер *alik@gameland.ru*	арт-директор
Леонид Андруцкий *leonid@gameland.ru*	дизайнер
Вадим Бахлычев	иллюстрация на обложке

КАК СВЯЗАТЬСЯ С РЕДАКЦИЕЙ

Для писем: 101000, Москва, Главпочтамт, а/я 652, «Страна Игр»
E-mail: *magazine@gameland.ru*, Тел.: 292-3839

GAMELAND ONLINE

Алена Скворцова *alyona@gameland.ru*	руководитель отдела
Константин Говорун *wren@gameland.ru*	редактор
Иван Солякин *ivan@gameland.ru*	WEB-master

РЕКЛАМНЫЙ ОТДЕЛ

Игорь Пискунов *igor@gameland.ru*	руководитель отдела
Ольга Басова *olga@gameland.ru*	менеджер
Виктория Крымова *vika@gameland.ru*	менеджер
Борис Рубин *rubin@gameland.ru*	менеджер
Ольга Емельянцева *olgaeml@gameland.ru*	менеджер
Яна Губарь *yana@gameland.ru*	PR-менеджер
Телефоны:	(095)229-4367, 229-2832; факс: (095)924-9694

ОПТОВАЯ ПРОДАЖА

Владимир Смирнов *vladimir@gameland.ru*	руководитель отдела
Андрей Степанов *andrey@gameland.ru*	менеджер
Самвел Анташян *samvel@gameland.ru*	менеджер
Телефоны:	(095)292-3908, 292-5463; факс: (095)924-9694

ТЕХНИЧЕСКАЯ ПОДДЕРЖКА

Ерванд Мовсисян *ervand@gameland.ru*

ИЗДАТЕЛЬ И УЧРЕДИТЕЛЬ

ООО «Гейм Лэнд»	учредитель и издатель
Дмитрий Агарунов *dmitri@gameland.ru*	директор
Борис Скворцов *boris@gameland.ru*	финансовый директор

PUBLISHER

Game Land Company	publisher
Dmitri Agarunov *dmitri@gameland.ru*	director
Boris Skvortsov *boris@gameland.ru*	financial director

Phone: (095)292-4728; fax: (095)924-9694

Доступ в Интернет: компания Zenon N.S.P.
http://www.aha.ru; Тел.: (095) 250-4629

Типография
OY «**ScanWeb**», Korjalankatu 27, 45100, Kouvola, Finland, 246

Тираж 60 000 экземпляров

Цена свободная

ФЕВРАЛЬ #4(133) 2003

В НОМЕРЕ

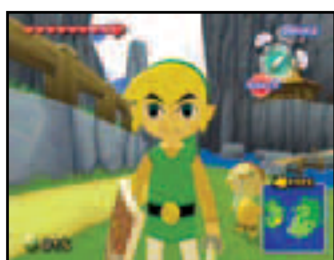
СТРАНА ИГР
www.gameland.ru



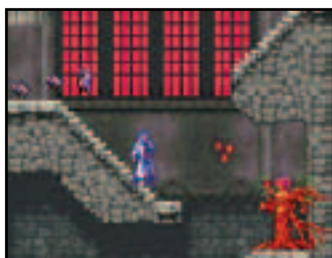
ТЕМА НОМЕРА
ТРИ КОМАНДЫ. ТРИ АВТОРА. ОДИН КОНФЛИКТ. COMMAND & CONQUER: GENERALS – О НОВОМ ПОКОЛЕНИИ RTS РАССКАЗЫВАЮТ НАСТОЯЩИЕ ЗОЛЬДАТЕН: ГЛАГОЛ, КУТЫРЕВ И ГЕРР ПЕРЕС /20



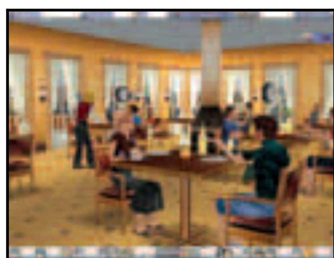
СПЕЦ
СОТРУДНИКИ «БУКИ» ПОВЕСТВУЮТ О СВОИХ КИТАЙСКИХ ПРОЕКТАХ И СОСТОЯНИИ ИГРОВОЙ ИНДУСТРИИ В ПОДНЕБЕСНОЙ /30



ХИТ?
САМЫЙ ГРОМКИЙ СИКВЕЛ NINTENDO СО ВРЕМЕН SUPER MARIO SUNSHINE: LEGEND OF ZELDA: THE WIND WAKER НА ФИНИШНОЙ ПРЯМОЙ /38



В РАЗРАБОТКЕ
CASTLEVANIA: ARIA OF SORROW, ТРЕТЬЯ ИГРА СЕРИАЛА НА GBA, ПОКА АНОНСИРОВАНА ТОЛЬКО В АНГЛОЯЗЫЧНОМ ВАРИАНТЕ /48



В РАЗРАБОТКЕ
ТРЕВОР ЧАН ГОТОВ НАС УДИВИТЬ. RESTAURANT EMPIRE – НОВОЕ СЛОВО В ЖАНРЕ МЕНЕДЖМЕНТ-СТРАТЕГИЙ /50

НОВОСТИ

ТЕМА НОМЕРА

СПЕЦ

ХИТ?

В РАЗРАБОТКЕ

ОБЗОР

ОНЛАЙН

СОДЕРЖАНИЕ CD

Демо-версии:
Enclave
Homeplanet

Бонусы:
Anarchy Online – утилиты
BF1949 – TrueTank
Dungeon Siege – Transmute/NPC kill
StarCraft: Broodwar – Zeji
TES III: Morrowind – 20books
TES III: Morrowind – Three Shades of Darkness
TES III: Morrowind –
Wood Stalker 1.0
UT2003 – XXXpak Mutators

Мод Номера:
Half-Life – Hardcore-Life

Музыка:
Саундтрек к Silent Hill 3

Патчи:
Iron Storm
New World Order
C&C: Renegade
NFS: Hot Pursuit 2

Софт:
Active NTFS Reader
AVP Lite
BS Player
Combats Remix
DivX
exBK lite GameLand Edition
Quick Time 6
PawnClock
WinAmp 3
Total Commander

Видео:
Apocalyptica
The Matrix Reloaded
Dead or Alive
Xtreme Beach Volleyball
The Hulk
Devil May Cry 2
Видео к рубрике «Банзай!»

Галерея:
Обои к новейшим играм
Картинки к рубрике «Банзай!»





ПОСТЕРЫ
1. SW: CLONE WARS 2. GUNGRAVE
ДВА ПОСТЕРА ФОРМАТА A2 В ЖУРНАЛЕ С CD!



КИБЕРСПОРТ

ТАКТИКА & КОДЫ

ЖЕЛЕЗО

ТЕРРИТОРИЯ «СИ»



ОБЗОР

ЗАМАНЧИВОЕ СЛОВОСОЧЕТАНИЕ: «ГЕНЕТИЧЕСКАЯ RTS». НАСКОЛЬКО ОНИ IMPOSSIBLE, ЭТИ CREATURES?
/64



ОБЗОР

О ТОМ, ЧТО ПРОИЗОШЛО СРАЗУ ПОСЛЕ ОКОНЧАНИЯ «АТАКИ КЛОНОВ», ВЫ УЗНАЕТЕ ИЗ ШУТЕРА STAR WARS: CLONE WARS
/72

СПИСОК РЕКЛАМОДАТЕЛЕЙ

СПИСОК ИГР

АЛЕКСАНДР ЩЕРБАКОВ (SHERB@GAMELAND.RU) И АЛЕКСАНДР ЛАШИН (LASHIN@GAMELAND.RU)



ИГРАЕМ ПО-КРУПНОМУ

Новое слово в менеджерских играх: симулятор управляющего казино под названием Vega$: Make it Big. Начинать, как водится, придется с сарая на задворках Лас-Вегаса, а вот финал игры – естественно, полностью в ваших руках. Предстоит задуаться над тем, как привлечь клиентов и как их после этого контролировать. Для первого существуют кабаре, фокусники, а если вы не гнушаетесь даже самой сомнительной клиентуры, в одном здании с казино можно открыть бордель. И сразу усилить охрану – по понятным причинам. В плане внешнего вида игрушка обещает быть довольно приятной: полное 3D и десяток различных стилей внешнего вида заведения. По словам издателя проекта (Eidos), игра должна выйти в районе июля. ■







FINAL FANTASY X-2 И ПИСТОЛЕТЫ ЮНЫ

Несмотря на то что Final Fantasy X-2 еще не вышла, в Японии уже началась волна выпуска различного мерчендайза, посвященного новой части RPG. Компания Hori взялась за выпуск контроллеров Tiny Bee с полной поддержкой функций Dual Shock 2, выполненных в форме пистолетов, которыми экипирована Юна в Final Fantasy X-2. В комплекте поставляются два пистолета – первый представляет собой одну половину контроллера, а второй – другую. При этом Tiny Bee не совместим с GunCon2. Кроме того, в продаже появятся и специальные карты памяти с героями FF X-2, а также стенды для PlayStation 2 с соответствующей символикой.
В то же время компания DigiCube принимает предварительные заказы на Final Fantasy X-2. Каждый, кто оформит преордер, получит в подарок ремешок-брелок для мобильного телефона. ■







НОВАЯ ПРИСТАВКА ОТ NINTENDO ПОЯВИТСЯ В 2005 ИЛИ 2006 ГОДУ

Президент Nintendo – Сатору Ивата (Satoru Iwata) – официально объявил позицию компании по поводу приставки-наследника GameCube. Ивата опроверг все слухи о том, что Nintendo последует примеру Sega – прекратит выпуск собственных консолей и сконцентрируется на создании игровой продукции (не считая поддержки портативных систем), то есть фактически станет независимым разработчиком/издателем. Напротив, в планах у компании выпуск еще одной приставки. Причем на прилавках она появится или в конце 2005 года, или же в 2006 году. Это можно считать знаковым заявлением, ведь примерно в то же время должен состояться запуск Xbox 2 и PlayStation 3. Nintendo не хочет в очередной раз выпускать консоль намного позже, чем это сделала Sony, и постарается с самого начала составить хоть какую-то конкуренцию японскому гиганту и агрессивно настроенной Microsoft.
Что касается 2003 года, Ивата заявил, что компания сфокусируется на создании игр, которые могут обмениваться информацией по маршруту GameCube – Game Boy Advance и обратно. Такая функция включена в главные потенциальные хиты – Pokemon для GC и Final Fantasy: Crystal Chronicle (две версии – для GC и GBA). ■

КОРОТКО

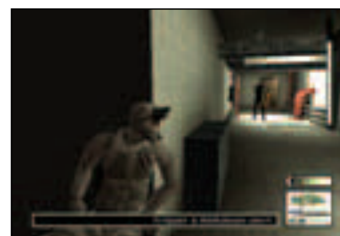
- **ВЫХОД KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC** от LucasArts перенесен на осень этого года.
- **SAMMY И ARC SYSTEM WORKS** анонсировали новую часть файтинга Guilty Gear, предварительно названную Guilty Gear Online.
- **БЛАГОДАРЯ ПОДПИСАННОМУ** недавно соглашению между Activision и DreamWorks, игровой гигант заполучил права на «компьютеризацию» выходящих в следующем году мультфильмов Sharkslayer, Madagascar и Over the Hedge.
- **ROME: TOTAL WAR**, о котором так долго говорили большевики, анонсирован! Activision, наконец, объявила, что именно она выпустит эту стратегическую игру от Creative Assembly – правда, когда именно это произойдет, сказано не было.
- **ЖДИТЕ В АПРЕЛЕ** бесплатного add-on'a к Neocron под названием Beyond the Dome of York.
- **UBI SOFT** объявила новую ориентировочную дату выхода симулятора Lock On – лето 2003 года. Изначально релиз был запланирован на прошлый год, но был отложен по самой банальной причине - «игра еще не готова».
- **БРИТАНСКАЯ КОМПАНИЯ** KOCH Media станет европейским издателем стратегической игрушки World War II: Frontline Command от The Bitmap Brothers, авторов незабвенной Z. На данный момент игра находится в стадии разработки, дата релиза не определена, издатель на территории Америки не найден.



SPLINTER CELL ДЛЯ PLAYSTATION 2: УЖЕ В МАРТЕ

На март запланирован выход Tom Clancy's Splinter Cell для PlayStation 2. Игра уже успела стать одним из главных хитов для Xbox, разойдясь по всему миру тиражом, превышающим полтора миллиона экземпляров и получить признание прессы («СИ», как и ряд других авторитетных зарубежных изданий, назвала Splinter Cell лучшей игрой 2002 года для Xbox).





Интересен тот факт, что версия игры для PlayStation 2 будет немного отличаться от первоначального варианта. В частности, появится новая миссия Powerplant, состоящая из четырех уровней. Также следует ожидать нового вступительного ролика, дополнительного гэджета и небольших изменений в интерфейсе. ■



ЭПИЧНЕЕ, ЧЕМ У ОСТАЛЬНЫХ

Историческая стратегия Брайана Рейнолдса Rise of Nations выйдет на Microsoft Game Studios 22 апреля. Как и положено, в творении бывшего товарища по оружию Сида Мейера все желающие смогут насладиться эпическими сражениями в реальном времени, причем реализация этих сражений окажется на небывалом для RTS уровне (*хмм... – прим. ред.*). Игроки смогут находить, захватывать и развивать города, расширять границы, развивать технологии, ну и, само собой, сражаться – причем мультиплеерные сражения, в отличие от прочих стратегий, будут довольно быстротечными. Помимо многопользовательского режима запланирована и одиночная игра – бессюжетная кампания по завоеванию мира. ■



СТАРШИЙ БРАТ

Вице-президент Epic Games Марк Рейн заявил, что готов вложить несколько миллионов долларов в небольшую компанию Scion, возглавляемую бывшим продюсером America's Army Майклом Кэппсом, а также помочь ее сотрудникам стать владельцами оной. В Scion на данный момент всего десять работников (и еще десять мест вакантны), однако они уже успели разработать две игры и сейчас трудятся над третьей, используя технологии Epic Games. Первый проект будет представлен общественности 15-го мая на E3. ■

АЛЕКСАНДР ЩЕРБАКОВ (SHERB@GAMELAND.RU) И АЛЕКСАНДР ЛАШИН (LASHIN@GAMELAND.RU)

DOAX BEACH VOLLEYBALL: ОДИН ИЗ ГЛАВНЫХ ЯПОНСКИХ ХИТОВ ДЛЯ XBOX



Похоже, Tecmo знает лучше всех, что нужно рядовому игроку. Мы в этом и раньше и не сомневались, а лишнее подтверждение получили совсем недавно. Dead or Alive Xtreme Beach Volleyball за первую же неделю продаж в Японии разошелся тиражом, превышающим 70 тысяч экземпляров. Всего же в магазины поступило 120 тысяч копий DOAX и можно быть уверенными, что и они в скором времени разлетятся. Отметим, что за первый же день было куплено чуть больше 67 тысяч экземпляров. В результате Dead or Alive Xtreme Beach Volleyball удерживает в Японии вторую строчку среди самых продаваемых проектов для Xbox – его опережает лишь... Dead or Alive 3 – около 155 тысяч копий. Интересно, что за DOAX выстраивались очереди (при том, что Xbox в Японии интересен лишь ограниченному числу людей), и многие потребители решились на покупку приставки именно из-за этой игры. ■







КОРОТКО

НА ДВАДЦАТЬ ПЯТОЕ марта назначен выход Neverwinter Nights: Shadows of Undrentide, приятное дополнение для всех поклонников оригинальной Neverwinter Nights. Ожидаются новые приключениями для героев низких и средних уровней.

ACTIVISION СООБЩИЛА о намерениях возродить древнюю игровую серию Pitfall. Новая часть будет носить название Pitfall Harry и выйдет на всех трех современных консолях, а также на Game Boy Advance. Выход игры запланирован на осень 2003 года.

METROID ПЕРЕБЕРЕТСЯ НА БОЛЬШОЙ ЭКРАН?

Компания Zide/Perry Entertainment получила права на экранизацию легендарного Metroid. Возможно, это вызвано небывалой шумихой, поднятой прессой вокруг новой части серии, – Metroid Prime. Большинство специалистов отмечают, что проект Retro Studios стал, пожалуй, самой яркой игрой ушедшего года. Что получится из затеи со съемками фильма, пока не ясно. К слову, проект и находится в руках профессионалов – пусть и особого толка – продюсеров фильмов American Pie и Final Destination. Между тем Retro Studios подтвердила, что компания уже начала работу над сиквелом Metroid Prime. По всей вероятности, большое внимание будет уделяться многопользовательскому режиму. Ходят слухи, что его шлифовкой будет заниматься Дэйв Криш (Dave «Zoid» Kirsch) собственной персоной – ныне сотрудник Retro Studios, а в прошлом создатель Capture the Flag и один из главных программистов Quake 3 Arena. ■

АЛЕКСАНДР ЩЕРБАКОВ (SHERB@GAMELAND.RU) И АЛЕКСАНДР ЛАШИН (LASHIN@GAMELAND.RU)



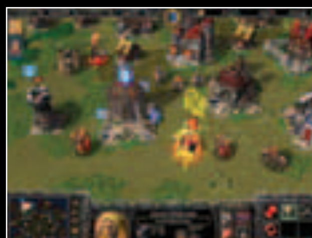
WARCRAFT ВО ЛЬДАХ... И НА БУМАГЕ

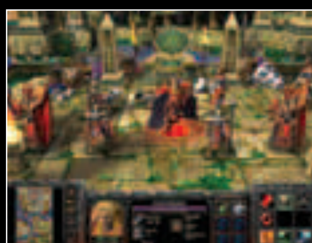
Уже летом появится в продаже WarCraft III: The Frozen Throne. Продукт представляет собой, как нетрудно догадаться, expansion pack к бестселлеру WarCraft III: Reign of Chaos. Действие происходит спустя несколько месяцев после финальной битвы WarCraft III на континенте Northrend. Суть дела вкратце такова: лича Нер'зула замуровали в ледник, откуда он и пытается выбраться, в то время как ночной эльф Илидан и не нуждающийся в представлениях принц Артес пытаются докопаться до некоего источника силы, также запрятанного где-то в недрах ледника.

Вряд ли стоит говорить, что в дополнении будет по несколько новых юнитов на каждую расу. Помимо юнитов, каждый народец обзаведется новым героем, а также получит возможность нанять нейтральных героев и прикупить новые способности, заклинания и предметы в нейтральных зданиях. Любители сразиться с себе подобными получат новые мультиплеер-режимы.

А те, кто хочет поиграть в WarCraft, даже находясь вдали от компьютеров, смогут это сделать, начиная с лета сего года, поскольку Blizzard Entertainment продала лицензию на создание настольной ролевой игры на базе AD&D компании Swords & Sorcery Studios, которая в тесном сотрудничестве с небезызвестной Wizards of the Coast начала работу по переносу рас и ключевых персонажей компьютерной игры в «бумажную» версию. ■







КОРОТКО

В ОТВЕТ НА ПРОЯВЛЕННЫЙ покупателями интерес к проводимой USN Computers в декабре 2002 года – январе 2003 года акции «32 MB USB Flash Drive в подарок за ноутбук», компания решила продолжить ее в феврале. Каждый розничный покупатель любой модели ноутбука получает в подарок портативный USB флэш-накопитель. В течение этого же периода для оптовых покупателей представляется разовая скидка. Кроме того, в феврале ожидается проведение еще целого ряда акций аналогичного характера.

17 АПРЕЛЯ В ЯПОНИИ выйдет expansion pack к Final Fantasy XI, получивший название Final Fantasy XI: Vision of Ziraat. Причем ожидается не только версия для PlayStation 2, но и для PC.

VIVENDI UNIVERSAL анонсировала игру X-Files: Resist or Serve для PlayStation 2 и Xbox. Разработку ведет приснопамятная Black Ops Entertainment. Озвучкой Resist or Serve займутся актеры из сериала, включая Джиллиан Андерсон и Дэвида Духовны. Релиз запланирован на лето этого года.

УЖЕ ЭТОЙ ВЕСНОЙ Electronic Arts собирается выпустить приставочную версию The Sims на Xbox и GameCube. Отличия от варианта для PlayStation 2, по всей вероятности, будут незначительными.

NAMCO СОБИРАЕТСЯ этим летом выпустить новую часть Ridge Racer. Игра появится не только на PlayStation 2, но и на GameCube и Xbox.

SEGA ОБЪЯВИЛА о начале работы проекта Online Developer Program, в рамках которого будет издавать онлайновые PC-игры. Первой в списке значится экономическая стратегия Legacy Online, ранее известная как Star Peace.

CAPCOM И GAME FACTORY собираются выпустить весной 2004 года MMORPG под названием Makaimura Online (она же Ghosts n' Goblins Online). Игра выйдет сначала на PC, а потом и на всех современных консолях.



ASUS X-Series Motherboards

2SDRAM

2DDRAM

X Series

NEW P4S533-MX

Pentium4/FSB 533/400 MHz/SiS 651
VIDEO/6 Ch Audio/LAN/USB2.0
2SDRAM+2DDRAM/AGP 4X

рекомендуемая цена **$67**

NEW A7V8X-X

Athlon XP/Duron/Barton/Socket A/VIA KT400
6 Ch Audio/LAN/USB2.0 /3DDRAM/AGP 8X

рекомендуемая цена **$79**

P4S8X-X NEW

Pentium4/FSB 533/400 MHz/SiS 648
поддержка HyperTreading/6 Ch Audio
LAN/USB2.0/3DDRAM/AGP 8X

рекомендуемая цена **$79**

P4S533-X NEW

Pentium4/FSB 533/400 MHz/SiS 645DX
6 Ch Audio/LAN/USB2.0/3DDRAM/AGP 4X

рекомендуемая цена **$65**

NEW P4B266-X

Pentium4/FSB 533/400 MHz/Intel 845D
6 Ch Audio/LAN/USB2.0/2DDRAM+2SDRAM/AGP 4X

рекомендуемая цена **$70**

ASUS

www.asuscom.ru

ExactIy What You Need



Тел: (095) 115-7101
Web: http://www.pirit.com



Тел: (095) 333-5357



Тел: (095) 799-5398
Web: http://www.lizard.ru



Тел: (095) 728-4060
Web: http://www.elst.ru



Тел: (095) 156-8252
Факс: (095) 156-1715



Тел: (095) 269-1776
Web: http://www.disti.ru



Тел: (095) 745-2999
Web: http://www.citilink.ru

ХИТ-ПАРАД ОТ «СОЮЗА»

PLAYSTATION 2

	НАЗВАНИЕ	ОТНОСИТЕЛЬНЫЙ РЕЙТИНГ ПРОДАЖ
1	Lord of the Rings: The Two Towers	23
2	Grand Theft Auto: Vice City	23
3	The Getaway	18
4	Need for Speed: Hot Pursuit 2	17
5	Tekken 4	14
6	James Bond 007: Nightfire	12.5
7	Gran Turismo 3 A-Spec (Platinum)	12
8	Medal of Honor: Frontline	11
9	Harry Potter and the Chamber of Secrets	10
10	Crash Bandicoot: The Wrath of Cortex (Platinum)	10

PC (BOX)

	НАЗВАНИЕ	ОТНОСИТЕЛЬНЫЙ РЕЙТИНГ ПРОДАЖ
1	SimCity 4	28
2	Властелин Колец: Братство Кольца. (русская версия)	25
3	Гарри Поттер и Тайная комната (русская версия)	21
4	WarCraft III: Reign of Chaos (русская версия)	19
5	The Sims: Deluxe Edition	15
6	The Sims: Unleashed	14
7	Алиса Американ Макги	13
8	Need for Speed: Hot Pursuit 2	11
9	Medal of Honor: Spearhead	10.5
10	Empire Earth (русская версия)	10

PC (JEWEL)

	НАЗВАНИЕ	ОТНОСИТЕЛЬНЫЙ РЕЙТИНГ ПРОДАЖ
1	Нина: Дневники спецагента	16
2	Новый мировой порядок	15
3	Марш	14.7
4	Grand Theft Auto 3	13.5
5	Завоевание Америки	12.3
6	Hard Truck: 18 стальных колес	11.7
7	Двенадцать стульев	11.3
8	Конфликт: Буря в пустыне	11
9	Побег	10.7
10	Робин Гуд: Легенда Шервуда	10

КОММЕНТАРИЙ



Хит-парады предоставлены сетью магазинов «Союз». Относительный рейтинг существует для наглядного отображения пропорций между позициями. То есть игра с рейтингом 50 продается тиражом в пять раз большим, чем игра с рейтингом 10.

УСЛОВНЫЕ ОБОЗНАЧЕНИЯ

ВЫБОР РЕДАКЦИИ

1 И 1,5 – БЕГИТЕ, КАК ОТ ЧУМЫ!
2 И 2.5 – МЫ ВАС ПРЕДУПРЕЖДАЛИ.
3 И 3,5 – НА ВАШ СТРАХ И РИСК.
4 И 4,5 – НИЖЕ СРЕДНЕГО.
5 И 5,5 – НА ПОЛНОЕ БЕЗРЫБЬЕ.
6 И 6,5 – НЕПЛОХО, НО НЕ БОЛЕЕ.
7 И 7,5 – ХОРОШО, НО МОЖНО И ЛУЧШЕ. (СЕРЕБРО)
8 И 8,5 – ОТЛИЧНО, БЛИЗКО К ИДЕАЛУ. (ЗОЛОТО)
9 И 9,5 – ШЕДЕВР, ПОЧТИ СОВЕРШЕНСТВО. (ПЛАТИНА)
10 – ВСЕХ ВРЕМЕН И НАРОДОВ!

СТРАНА ИГР ПЛАТИНА ВЫБОР РЕДАКЦИИ · СТРАНА ИГР ЗОЛОТО ВЫБОР РЕДАКЦИИ · СТРАНА ИГР СЕРЕБРО ВЫБОР РЕДАКЦИИ

ГРАФИК АМЕРИКАНСКИХ РЕЛИЗОВ
С 16 ПО 28 ФЕВРАЛЯ 2003 ГОДА

PC

- 18 TOM CLANCY'S SPLINTER CELL
- 18 METAL GEAR SOLID 2: SUBSTANCE
- 18 NEW WORLD ORDER
- 18 ROBOT ARENA: DESIGN & DESTROY
- 18 MEDAL OF HONOR ALLIED ASSAULT PLATINUM EDITION
- 25 MASTER OF ORION 3
- 25 HARBINGER
- 25 SOLDIER OF FORTUNE II: GOLD EDITION
- 25 MOTOR TREND'S LOTUS CHALLENGE
- 25 EMERGENCY 2
- 28 POST MORTEM

PLAYSTATION 2

- 16 DEVIL MAY CRY 2 CHAMELEONS SET
- 18 DARK CLOUD 2
- 18 YU-GI-OH! DUELISTS OF THE ROSES
- 18 BREATH OF FIRE: DRAGON QUARTER
- 18 DISASTER REPORT
- 25 XENOSAGA
- 28 ALL-STAR BASEBALL 2004

XBOX

- 18 INDIANA JONES AND THE EMPEROR'S TOMB
- 18 COLIN MCRAE RALLY 3
- 18 HIGH HEAT BASEBALL 2004
- 18 APEX
- 18 XBOX EXHIBITION VOLUME 2
- 25 KUNG FU CHAOS
- 25 MOTOR TREND'S LOTUS CHALLENGE
- 25 PHANTASY STAR ONLINE
- 27 STAKE
- 28 CRIMSON SKIES: HIGH ROAD TO REVENGE
- 28 ALL-STAR BASEBALL 2004

GAMECUBE

- 20 DAKAR II
- 25 RAYMAN 3: HOODLUM HAVOC
- 28 ALL-STAR BASEBALL 2004

ГРАФИК ЕВРОПЕЙСКИХ РЕЛИЗОВ
С 16 ПО 28 ФЕВРАЛЯ 2003 ГОДА

PC

- 21 CAPTAIN SPEAKING 2002
- 21 DARK AGE OF CAMELOT SHROUDED ISLES
- 21 HEARTS OF IRON
- 21 IGI 2: COVERT STRIKE
- 21 NASCAR RACING 2003
- 21 SERIOUS SAM GOLD
- 21 SHADOW OF MEMORIES
- 21 SOLDIER OF FORTUNE II GOLD
- 28 1914
- 28 COLD ZERO - THE LAST STAND
- 28 DOWNTOWN RUN
- 28 IL2 STURMOVIK: THE FORGOTTEN BATTLES
- 28 IMPOSSIBLE CREATURES
- 28 PRAETORIANS
- 28 SILENT HILL 2: DIRECTORS CUT
- 28 SPLINTER CELL
- 28 PACMAN WORLD
- 28 PARIS DAKAR RALLY 2
- 28 SCRABBLE 2003
- 28 JAMES BOND 007 - AGENT UNDER FIRE PLATINUM
- 28 PACMAN WORLD
- 28 PARIS DAKAR RALLY 2
- 28 SCRABBLE 2003
- 28 SYBERIA

PLAYSTATION 2

- 21 ATV QUAD POWER RACING 2
- 21 BATTLE ENGINE AQUILA
- 21 JAMES CAMERON'S DARK ANGEL
- 21 ROBOCOP
- 21 SEGA BASS FISHING
- 21 WILD ARMS 3
- 28 BEN HUR: BLOOD OF BRAVES

XBOX

- 21 ATV QUAD POWER RACING 2
- 21 BARBARIAN
- 21 EVOLUTION SKATEBOARDING
- 21 RAYMAN 3 HOODLUM HAVOC
- 28 FIREBLADE
- 28 FROGGER BEYOND
- 28 JIMMY NEUTRON BOY GENIUS
- 28 PARIS DAKAR RALLY 2
- 28 THE SUM OF ALL FEARS

GAMECUBE

- 21 ATV QUAD POWER RACING 2
- 21 DEAD TO RIGHTS
- 21 HOUSE OF THE DEAD III
- 21 JAMES CAMERON'S DARK ANGEL
- 28 BATTLE ENGINE AQUILA
- 28 FIREBLADE
- 28 INDIANA JONES AND THE EMPEROR'S TOMB
- 28 MERCEDES-BENZ WORLD RACING
- 28 ROBOCOP

АЛЕКСАНДР ЩЕРБАКОВ (SHERB@GAMELAND.RU) И АЛЕКСАНДР ЛАШИН (LASHIN@GAMELAND.RU)

ПИРАТЫ ONLINE

Еще одна онлайновая RPG – Pirates of the Burning Sea. Разработчики из Flying Lab Software даже решили приостановить работу над стратегией Delta Green, дабы полностью сконцентрировать свои усилия на новом проекте. Вы – капитан корабля, бороздящего просторы Карибского залива XVIII века. Простор для деятельности огромен – можно начать пиратствовать, можно торговать, причем как в роли купца, так и «свободного торговца», а можно поступить на военную службу. Благодаря технологии Steam от Valve игра будет постоянно обновляться, пополняясь новым содержимым. Максимальное количество участников – порядка трех тысяч, а начнется эта морская заварушка не раньше ближайшей осени. ■





ELECTRONIC ARTS ЗАКРЫВАЕТ WESTWOOD И ОБЪЕДИНЯЕТ СТУДИИ

Electronic Arts сообщила о том, что принадлежащие ей студии, расположенные в Лос-Анджелесе, Ирвине и Лас-Вегасе, будут объединены в одну, расположенную в Лос-Анджелесе. Часть сотрудников при этом лишится своих рабочих мест. Особенно сильно это должно ударить по Westwood. Подтверждено, что ее основатель – Луис Касл (Louis Castle) – абсолютно точно переедет в Город Ангелов. Возможно, к нему присоединится часть руководящего состава Westwood. Сама же студия будет закрыта. При этом Electronic Arts проявляет интерес к серии Command & Conquer, в отношении которой у нее есть далеко идущие планы. Какие конкретно игры появятся в рамках вселенной C&C пока не разглашается, хотя expansion pack для C&C: Generals уже подтвержден. В ближайшие несколько лет лосанджелесская студия (в которой будут трудиться 200 человек) должна серьезно увеличиться в размерах – планируется нанять еще порядка 300 сотрудников. ■

НОВЫЕ ЦВЕТА PLAYSTATION 2



С 20 февраля в Японии должна начаться продажа трех новых лимитированных вариантов PlayStation 2. Как вы можете видеть на иллюстрациях, выделяются они необычной расцветкой: silver, aqua и sakura. Также можно приобрести и подставку соответствующего цвета. Выпуск данной линейки приурочен к тому, что продажи PlayStation 2 в мире достигли отметки в 50 миллионов экземпляров (о чем мы сообщали вам в прошлом номере «СИ»). ■

ХИТ-ПАРАД

PC (ВЕЛИКОБРИТАНИЯ)

	ИГРА	ИЗДАТЕЛЬ
1	SimCity 4	Electronic Arts
2	The Sims: Deluxe Edition	Electronic Arts
3	The Sims: Unleashed	Electronic Arts
4	Age of Mythology	Microsoft
5	Medal of Honor Allied Assault: Spearhead	Electronic Arts
6	The Sims: On Holiday	Electronic Arts
7	Medal of Honor: Allied Assault	Electronic Arts
8	The Sims: Hot Date	Electronic Arts
9	Mafia	Take-Two
10	Combat Flight Simulator 3	Microsoft

PLAYSTATION 2 (ВЕЛИКОБРИТАНИЯ)

	ИГРА	ИЗДАТЕЛЬ
1	The Getaway	SCEE
2	Grand Theft Auto: Vice City	Take-Two
3	FIFA Football 2003	Electronic Arts
4	Lord of The Rings: The Two Towers	Electronic Arts
5	James Bond 007: Nightfire	Electronic Arts
6	WWE Smackdown! Shut Your Mouth	THQ
7	Pro Evolution Soccer 2	Konami
8	Tony Hawk's Pro Skater 4	Activision
9	Harry Potter and the Chamber of Secrets	Electronic Arts
10	Red Faction II	THQ

GAMECUBE (ВЕЛИКОБРИТАНИЯ)

	ИГРА	ИЗДАТЕЛЬ
1	StarFox Adventures	Nintendo
2	Super Mario Sunshine	Nintendo
3	Mario Party 4	Nintendo
4	James Bond 007: Nightfire	Electronic Arts
5	Timesplitters 2	Eidos
6	FIFA Football 2003	Electronic Arts
7	Medal of Honor: Frontline	Electronic Arts
8	Eternal Darkness: Sanity's Requiem	Nintendo
9	Star Wars: Rogue Leader	LucasArts
10	Scooby-Doo: Night of 100 Frights	THQ

XBOX (ВЕЛИКОБРИТАНИЯ)

	ИГРА	ИЗДАТЕЛЬ
1	Tom Clancy's Splinter Cell	Ubi Soft
2	Halo: Combat Evolved	Microsoft
3	FIFA Football 2003	Electronic Arts
4	Medal of Honor: Frontline	Electronic Arts
5	James Bond 007: Nightfire	Electronic Arts
6	Oddworld: Munch's Oddysee	Microsoft
7	Championship Manager: Season 02/03	Eidos
8	Colin McRae Rally 3	Codemasters
9	Tom Clancy's Ghost Recon	Ubi Soft
10	Blinx: The Time Sweeper	Microsoft

ВСЕ ПЛАТФОРМЫ (ЯПОНИЯ)

	ИГРА	ИЗДАТЕЛЬ	ПЛАТФОРМА
1	Armored Core 3 Silent Line	From Software	PS2
2	DoA Xtreme Beach Volleyball	Tecmo	Xbox
3	Pawapuro Kum Pocket 5	Konami	GBA
4	Pokemon Sapphire	Nintendo	GBA
5	Pokemon Ruby	Nintendo	GBA
6	Bakusou Dekotora Legend 3	Spike	PS2
7	Rachet & Clank	Sony	PS2
8	World Soccer Winning Eleven 6 Final Evolution	Konami	PS2
9	Inu Yasha: Naraku's Invitation Trap	Takara	GBA
10	Actual Combat Pachislot Moujyuous	Sammy	PS2

КОММЕНТАРИЙ

Покемоны наконец-то покинули верхние строчки японского хит-парада. На первое место взобрался роботосимулятор Armored Core 3 Silent Line, но сколько он там продержится – большой вопрос. Ну а наибольший интерес для нас представляет неожиданный успех Dead or Alive Xtreme Beach Volleyball – этому событию посвящена отдельная новостная заметка.

АЛЕКСАНДР ЩЕРБАКОВ (SHERB@GAMELAND.RU) И АЛЕКСАНДР ЛАШИН (LASHIN@GAMELAND.RU)

ДВАДЦАТКА НАИБОЛЕЕ РАСПРОСТРАНЕННЫХ ВРЕДОНОСНЫХ ПРОГРАММ ЗА ЯНВАРЬ 2003 Г.

1	I-Worm.Klez	16,65%
2	I-Worm.Lentin	8,75%
3	I-Worm.Sobig	6,57%
4	I-Worm.Avron	6,55%
5	Macro.Word97.Thus	5,17%
6	I-Worm.Hybris	3,13%
7	I-Worm.Roron	2,46%
8	I-Worm.Tanatos	1,92%
9	Backdoor.NetDevil	1,25%
10	Macro.Word97.Saver	1,17%
11	I-Worm.Magistr	0,95%
12	Macro.Word97.Marker	0,95%
13	Worm.Win32.Opasoft	0,79%
14	I-Worm.KakWorm	0,76%
15	Win95.CIH	0,72%
16	Trojan.Spy.SCKeyLog	0,71%
17	Backdoor.Death	0,67%
18	VBS.Redlof	0,66%
19	Win32.Elkern	0,66%
20	Win32.FunLove	0,65%
Другие вредоносные программы*		38,87%

(** не вошедшие в 20 наиболее распространенных*)

В рейтинге самых распространенных вредоносных программ не отражены данные о нашумевшем в конце января сетевом черве Helkern. Проблема заключается в том, что стандартные методы сбора статистики (подсчет сообщений пользователей и данные с общедоступных почтовых систем) не дают достаточно четкой информации, которой можно было бы оперировать в статистических исследованиях. Государственные и коммерческие организации предпочитают не разглашать факт проникновения червя в их сети, а мониторинг почтового трафика просто не дает никакого результата, так как Helkern не использует почту для своего распространения. Альтернативный источник данных, т.н. «липучка» (SmallPot) вредоносных кодов, также не дает четких данных о реальном количестве зараженных компьютеров. В результате в нашем распоряжении имеются только эмпирические способы определения масштабов эпидемии, неприменимые для составления ежемесячного рейтинга вирусов.

По пессимистическим оценкам, Helkern заразил примерно 80 тысяч компьютеров по всему миру. Сопоставляя этот показатель с данными «двадцатки» можно уверенно сказать, что этот червь занял 1-е место, вызвав в январе около 50% всех вирусных инцидентов.

Типы вредоносных программ

Наибольшее количество заражений в январе вызвали сетевые черви (77,19%) – вредоносные программы, имеющие функции распространения по Интернету (электронная почта, Web-сервисы, сетевые пейджеры, IRC-каналы и др.). На втором месте оказались компьютерные вирусы (16,33%), в основном макро-вирусы. И на третьем троянские программы (6,49%). Эти данные показывают перелом тенденции конца 2002 года, когда доля сетевых червей уменьшалась. Более того, следует отметить, что в исходные данные не попал Helkern. Его присутствие в «двадцатке», безусловно, полностью поменяло бы картину, и в этом случае доля сетевых червей превысила 90%.

Информационная служба «Лаборатории Касперского» (http://www.kaspersky.com) ■



ПРОЕКТ-ЗАГАДКА...

Enigma: Rising Tide заполучила европейского издателя, а GMX Media в свою очередь заполучила Enigma: Rising Tide. Игра – морской симулятор в жанре альтернативной истории с более чем шестьюдесятью миссиями для одиночной игры (хотя изначально предполагалось сделать Enigma сугубо мультиплеерным проектом). Все боевые единицы в игре – тщательно воссозданная техника Второй Мировой войны. Самая интересная фишка – возможность играть, вообще не прикасаясь ни к клавиатуре, ни к мышке, поскольку планируется включить в игру голосовое управление. «Это действительно что-то особенное», – нахваливает игру Барри Леонард из GMX Media. «Даже саундтрек из игры уже номинирован на «Грэмми»! Эта игра покроет позором все, что выходило до нее». ■



Apek Universal

Процессор - Intel® Pentium® 4 2.8 ГГц
Материнская плата - Intel® D845GB
Память - 512MB DDR
Жесткий диск - 120GB
DVD/CD-RW
Видео - GeForce 4 Ti4600
Звук - SB Audigy Platinum
Форм-фактор - ATX



Центр Вашей Цифровой Вселенной

Компьютеры Apek Universal на базе процессоров Intel® Pentium® 4

Компьютеры Apek Universal на базе процессоров Intel® Pentium® 4, созданные с использованием современнейших технологий позволяют по-новому взглянуть на окружающий мир. Последние технологии обработки видео, звука и графики позволяют использовать новый Apek Universal как универсальное средство для создания профессиональных и домашних музыкальных студий, фотостудий, станций видео-монтажа и многого другого.

Удивительные возможности Apek Universal на базе процессоров Intel® Pentium® 4 помогут полностью раскрыть Ваш творческий потенциал. Используя средства коммуникаций нового Apek Universal Вы получаете возможность живого общения со всем миром не выходя из дома в сети Интернет. Apek Universal можно использовать как средство обучения и развлечения, так как его возможности отвечают требованиям самых различных приложений.





м. "Белорусская" пл. Тверская застава, 3
тел./факс (095) 250-46-57,
250-44-76, 250-55-36
http://www.del.ru e-mail: info@del.ru

м. "Савеловская"
Сущевский вал, 5, стр.1А
тел./факс (095) 788-00-38
e-mail: savel@del.ru

м. "Шоссе энтузиастов"
пр. Буденного, 53
тел./факс (095) 788-19-65
e-mail: budenovsky@del.ru

АЛЕКСАНДР ЩЕРБАКОВ (SHERB@GAMELAND.RU) И АЛЕКСАНДР ЛАШИН (LASHIN@GAMELAND.RU)

PSO EPISODE I&II ПОЯВИТСЯ НА XBOX!

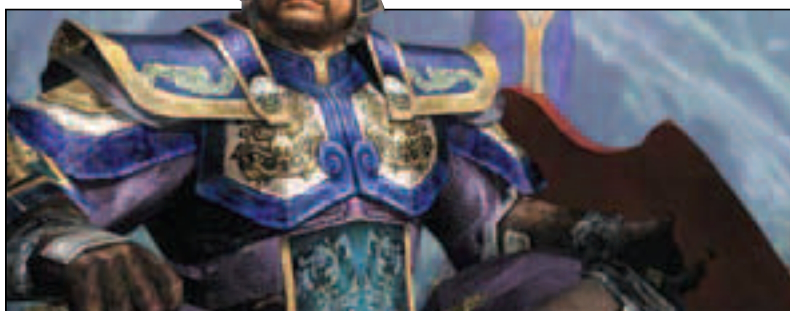
В конце прошлого месяца Microsoft сообщила подробности выхода известной онлайновой RPG от Sega PSO Episode I&II на Xbox. Эта версия игры будет содержать обе части дримкастовских хита Phantasy Star Online. Но главным ее достоинством станет полноценная поддержка голосового общения через Xbox Live. Все это вкупе делает Xbox-PSO одним из самых многообещающих онлайновых проектов для консолей.

Точно известно, что даже для офлайновой игры вам потребуется подписка на Xbox Live. Причем только первые два месяца игровой сервис будет бесплатным, а затем придется выкладывать по $8.95 за каждые 30 дней.

В Японии PSO Episode I&II специально создавалась для поддержки Xbox Live и будет распространяться в комплекте с оным. В США игра должна появиться уже в марте этого года, про европейский релиз пока ничего не слышно. ■







DYNASTY WARRIORS 4 НОВЫЕ ДЕТАЛИ

Koei, известная своими эпическими проектами на тему средневекового Китая, анонсировала некоторые подробности очередной части своего сверхуспешного сериала Dynasty Warriors.

Перед началом игры вам предстоит выбирать не героя, а целое королевство (всего их будет три: Shu, Wu и Wei). Выбор же персонажа не убрали совсем, а лишь переместили к началу каждого уровня (как было в LotR: The Two Towers). Причем каждое такое решение может серьезно изменить сюжетную линию.

Так же были заявлены три новые возможности для героев. Jump-off the horse, позволяющая спрыгнуть с коня прямо во время сражения. Jump Charge – удар по земле, разбрасывающий находящихся поблизости врагов. Но наиболее необычна Shout your name. По этой команде ваш герой выкрикивает собственное легендарное имя, что вселяет ужас в сердца солдат вражеского войска, которые просто разбегаются кто куда. ■





ВЕЧНЫЙ СЮЖЕТ

JoWood Productions поведали миру о сюжете выходящей в марте AquaNox 2: Revelation. Как и в первой части, действие происходит 2666 году, когда после глобального катаклизма материки стали непригодными для жизни, и человечеству пришлось переместиться на водные просторы. Некий пилот грузового судна по имени Уильям Дрейк, заскучав от однообразной работы по доставке товаров в населенные пункты разной степени удаленности, возжелал приключений. Вскоре он встретил красивую женщину-пилота грузовых судов по имени Мэй Лин, которая так же была одержима страстью к острым ощущениям. Парочка отправилась навстречу опасностям, которых – будьте уверены! – встретится немало. А под финал игры, персонажи, само собой, друг в друга непременно влюбятся. Такой вот нехитрый сюжетец... ■

MICROSOFT ВЕДЕТ ПЕРЕГОВОРЫ С VIVENDI UNIVERSAL

Как и предполагалось ранее, заявления о том, что Vivendi Universal все-таки не будет продавать свое игровое подразделение, воспринимать в серьез не имело смысла. Компания в очередной раз активизировалась и ведет переговоры с Microsoft. Предполагаемая сумма сделки – от $1 млрд до $2 млрд. Несмотря на столь высокую цену игрового подразделения Vivendi Universal, Microsoft настроена очень решительно. Компания намерена агрессивно продвигать Xbox 2 (а также дебютный Xbox – пока он жив) и делает все возможное, чтобы обеспечить приставку качественными играми, не особенно заботясь о расходах – вспомнить только нашумевшую покупку Rare. В борьбу за наследие Vivendi Universal может включиться Electronic Arts, но не факт, что компания решится выложить столь солидную сумму, учитывая, что основной интерес представляет Blizzard, плюс несколько торговых марок. Остальное же – фактически малопривлекательный довесок. Мы будем информировать вас по мере развития событий. ■

Мощный компьютер для новых идей!



Компьютеры R-Style® Carbon® сертифицированы на совместимость с операционной системой Microsoft® Windows® XP.

R-Style® Carbon® Ai 600

Технические характеристики:

Процессор: Intel® Pentium® 4 3,06 ГГц
с технологией Hyper-Threading
Память: 256 МБ (3ГБ)
FDD 1.44 МБ; CD-ROM 52x или DVD-ROM
CD-RW 48-16-48
Жесткий диск: 20ГБ (80ГБ 7200 об/мин)
Операционная система Microsoft® Windows® XP

Мощные компьютеры R-Style® Carbon® Ai 600 на базе процессора Intel® Pentium® 4 3,06 ГГц с технологией Hyper-Threading являются хорошим инструментом для воплощения самых смелых идей, благодаря технологии Hyper-Threading Вы можете позволить себя выполнять несколько дел одновременно, например обсчитывать смонтированный видеоролик и делать дизайн обложки для CD, играть в компьютерные игры и архивировать музыкальную коллекцию.

Система качества разработки, проектирования и производства R-Style Computers сертифицированы на соответсвие международному стандарту ИСО 9001:2000.

R·Style COMPUTERS

Оптовые поставки:
Компания RSI. www.rsi.ru
тел.: (095) 907-1101, факс: (095) 904-5995
Интернет магазин:
www.computerplaza.ru
Техническая поддержка: R-Style Computers
тел.: (095) 903-3830,
www.r-style-computers.ru

Партнеры по розничной продаже и системной интеграции:

Астрахань Компания «ТАН» (8512) 24-57-43, 22-70-60, 39-21-24
Братск ООО БАЙТ (395-3) 41-1121, 41-3834
Владивосток R-Style (4232) 26-9052
Губкинский, ЯНАО МУП «ПурИнформ» (345 36) 5-5719
Калининград Балтик Стайл (0112) 22-1323, 54-1198
Красноярск Лансервис (3912) 23-9342, 23-8370
Красноярск Синтез-Н (3912) 55-55-19 (многокан.)
Москва АБН (095) 960-2323, 755-8813 (многокан.)
Москва Micromax Computer Intelligence (095) 310-7666, 310-7427
Москва R-Style (095) 904-1001 (многокан.)
Москва Группа компаний СИБКОН (095) 923-44-72, 292-7762
Нижний Новгород R-Style (8312) 44-3517, 44-1622
Новосибирск R-Style (3832) 66-8058, 66-6378
Ростов-на-Дону R-Style (8632) 52-4813, 58-7170
Санкт-Петербург R-Style (812) 329-3686
Тамбов ООО «КФ Аксиома» (0752) 75-0466, 71-3370
Тамбов ООО «Гитон» (0752) 71-9754
Тверь ООО Алтес-Д (082-2) 55-1162
Тула Питер-Софт (0872) 355-500, 335-510
Уфа Альбея-Техпроект (3472) 77-69-55, 28-92-12
Уфа Онлайн (3472) 248-228, 259-681
Хабаровск R-Style (4212) 21-8549, 22-0675

СДЕЛАНО В РОССИИ – СДЕЛАНО НА СОВЕСТЬ!

C&C GENERALS

ГЕНЕРАЛЫ ВОЕННЫХ КУРЬЕРОВ

Вашингтон, 22.57. Два силуэта в прокуренном темном помещении. Ярко выраженные скулы освещены красными и зелеными огнями. Свет мигающих флажков и ламп сливается, хаотично отражаясь через призму капель пота. «Четыре танковые дивизии траверсируют восточный склон. Пехота заходит с левого фланга, огибает второй рукав реки. В двух милях на северо-восток – зона высадки десанта. Задержка – тридцать минут. Поддержка с воздуха: два «Раптора», одна «Аврора». Наведение через спутниковый ППЧ. Немедленно к исполнению...» Волна огня, бетона и стекла поглотила голос Генерала. Тишина. Теперь готовимся мы.







■ **ПЛАТФОРМА:** PC ■ **ЖАНР:** RTS ■ **ИЗДАТЕЛЬ:** EA Games ■ **РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:** Softclub ■ **РАЗРАБОТЧИК:** EA Pacific ■ **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** 8 ■ **ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:** P3 600, 256 RAM, GeForce 3, 1 GB HDD ■ **ОНЛАЙН:** http://www.generals.ea.com

КИРИЛЛ КУТЫРЕВ
KIR@GAMELAND.RU

Назовите мне хоть одного человека, который не знает, что такое C&C. Это религия нашего времени, библия всего жанра, знамение чего-то великого. С каждым новым продолжением игры умирал весь жанр. Умирал, чтобы воскреснуть в новом, еще более великолепном одеянии. Она никогда нас не подводила, не вводила в исступление. Каждый раз давала понять, что именно за ней последний раунд в этой безудержной игровой вакханалии. Пришло время переосмыслить понимание жанра стратегии. Пришло время C&C Generals.

ХАОС ПО-НОВОМУ

Сразу замечу, что ничего общего с прошлыми частями C&C игра не имеет. Забудьте про глобальные корпорации зла и интернациональных суперменов GDI. Про тибериум тоже забудьте. Действие игры происходит в недалеком будущем в нашей с вами вселенной. Некая «Мировая Армия Освобождения» (обозримое будущее «Алькайды») сколотила небольшой капитал. Только не из золотых слитков, а из ядерных ракет. Разослав их по всем крупным государствам, она заявила о начале мировой революции. Далее последовало введение войск на территорию Китая, что и спровоцировало любителей риса вступить в непосредственный конфликт. Америка как блюститель мирового порядка не может оставаться в стороне. В итоге: три противоборствующие стороны с абсолютно разными культурой, целью и методом ее достижения.

ПО ГОЛОВАМ В САМОЕ НЕБО

Теперь вам предстоит не только командовать войсками и постройкой зданий, но и продвигаться по служебной лестнице. Этот элемент развития напоминает закладку «исследования» в той же самой AoE. По достижению очередного ранга вы получаете очки опыта, которые вольны распределять на любые понравившиеся вам умения. Каждый Level-Up зарабатывается путем уничтожения вражеских юнитов. Возможно, в «сингле» эта система не очень отражается на самом игровом процессе – постепенное развитие вам обеспечено в любом случае. Но вот в мультиплеере прене-





Знаменитая тактика всех игр серии Command&Conquer «танковая колонна» остается актуальной и по сей день.



К каждой единице наземной техники можно прикрепить починочный или боевой дрон.



C&C Generals – первая игра в серии с возможностью ведения воздушного боя.

ПЕЧАЛЬНЫЙ ФИНАЛ

Поначалу написанный с нуля сюжет был совсем не по вкусу истинным поклонникам серии. Множество гневных писем и звонков шквалом обрушились на разработчиков. Но, будучи непреклонными, они ни на йоту не поддались на провокационные призывы, внеся тем самым раскол в плотные ряды фанатов. Конец тибериумных войн настал. Я, с вашего позволения, помолчу с минуту.




Войска «Всемирной армии освобождения» атакуют китайскую базу. Мировой терроризм проник в Поднебесную.

C&C и здесь на высоте. В игре есть четкое разделение боевых единиц на регулярную армию, военно-воздушные силы и войска особого назначения. Каждое из направлений находится под патронажем своего Генерала. Словно древнегреческие боги, они осыпают вас дарами и оберегают от вражеских проклятий. При этом каждая из сторон получает свои эксклюзивные бонусы. Это разнообразие заставляет всякий раз заново изучать тактику противника. Нет больше ярлыков на каждую из сторон, ибо действуют они всегда по-разному. А то помните StarCraft: ага, у него есть сиедж танки, значит, я буду строить самолеты. Что касается стратегии в самих боевых действиях, то здесь приветствуются вариативная и комбинационная тактики. Пробуйте различные комбо с супероружием, и вы поймете, что стандартный раш – это просто детская бессмысленная шалость.

ЖНЕЦЫ КАПУСТЫ

Как вы уже поняли, тибериума здесь не будет. В моде нынче просто «ресурсы», которые посредством хитрых метаморфоз превращаются в деньги.

ДЛЯ УМЕЛЫХ РУК

Для тех, кому все покупное чуждо, а кривая, сделанная собственноручно табуретка, как сестра родная, после официального релиза игры будет выпущен редактор уровней. Полная свобода настроек всего и вся развяжет руки самым привередливым самоделкиным. Самое главное, чтобы мы потом саму игру узнали.







Собирать «ресурсы» вы должны на специально отведенных для этого складах. Также они разбросаны в виде коробок по всей карте. На них стоит обращать особое внимание. Другой способ зарабатывания денег – это захват строений. Присвоив себе небольшой завод, вы будете постоянно иметь с него законные комиссионные. Три удерживаемых завода приносят такую же прибыль, как обычный склад. Так что стоит задуматься о целесообразности того или иного подхода к решению финансовых проблем. В большинстве случаев способ удовлетворения денежного аппетита играет решающую роль.


Наконец-то огонь не только визуально похож на огонь, но и отвечает всем требованиям правдоподобности – горит абсолютно все!



брежение служебным продвижением может сыграть с вами злую шутку. Тактика накопления ресурсов (а стало быть, и военного бездействия) не позволит использовать более совершенную технику. Игра диктует агрессивный стиль.

БАЛАНС СИЛЫ – СПОКОЙСТВИЕ ДЖЕДАЯ

В чем самая большая тонкость любой стратегии? Что отличает качественную игру от дурно пахнущего трэша? Баланс. Продуманный и четко реализованный баланс сторон.

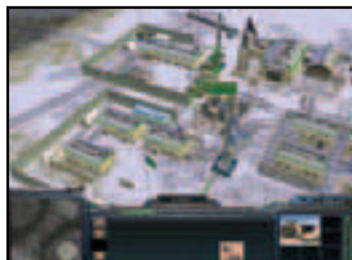
МАМА, ОНИ ЖИВЫЕ!

Юниты в C&C Generals – это отдельная история. Каждый из них заслуживает отдельного внимания, так как все они по-своему уникальны (здесь проамерикос Кир заблуждается. По общему мнению, юниты в Generals признаны дуболомами – прим. ред.). При покупке боевой единицы выводится экран всех ее плюсов, минусов и дополнительных способностей. Правда, остались кое-какие пережитки прошлого: гранатометчики попрежнему уворачиваются от летящих

СИЛА ТРЕХ

Глобальная специфика ведения боевых действий участников конфликта: американцы – мощная гусеничная техника, высокие технологии; террористы – шпионаж, взрывные и прочие диверсионные работы, способны перекрашиваться в цвет противника; китайцы – численность, грубая сила.







Окно технического развития устроено по принципу разделения на рода войск.



Военный парад в Китае. Из серии: ничто не предвещало беды.

в них снарядов. Давить их! Каждый юнит за успешно проведенные им боевые действия получает повышение, а значит увеличение характеристик. Берегите ветеранов!

ПОСТРОЙ ГЕНЕРАЛОВ

Интерфейс, как и было обещано, достаточно интуитивен, чтобы разобраться в нем за несколько минут. С привычной правой стороны он



Секретная разработока американской армии: точечный смертоносный удар.



переместился на «дно» экрана. Если захотите, его вообще можно свернуть. Кликнув на здание или юнита, вы сможете выполнять необходимые действия. К сожалению, не реализована нынче популярная система перетаскивания ярлыков. Поэтому, руководя боевыми действиями где-нибудь на противоположном от вашей базы конце карты, построить еще десять танков и не отвлечься от основного процесса будет невозможно.

ВОЕННЫЙ КУБИЗМ

Наконец-то C&C стала полностью трехмерной. Рекомендую вблизи посмотреть на текстуры – это просто праздник какой-то. Максимальная детализация каждого объекта придает игре неописуемый антураж. К тому же все действо полностью интерактивно. К примеру, взорвав танк где-нибудь в чаще леса, будьте готовы к пожару. А свалить что-нибудь большое на роту вражеских солдат стало моим любимым развлечением. Все это возможно благодаря совершенно новому движку Sage, разработанному создателями Red Alert 2. Единственное, что слегка огорчает – это вода. Видит бог, можно было сделать лучше. А пока довольствуемся нарисованной движущейся лентой.

А ЕЩЕ В НЕЕ ЕМ

Отыграв весь сингл (30 миссий по 10 на сторону), сразу же приступайте к мультиплееру. Это даже лучше, чем Starcraft и AoE. Динамика и разнообразие стратегических маневров заставляют думать перед каждой атакой. А думать-то в стратегиях мы отвыкли уже очень давно. Ничего страшного, не можете – научим. Не хотите – заставлять не будем, сами поймете.

ТАНЦЫ НАРОДОВ МИРА

«О воздействии игр на юношеский организм», «Игры как пропаганда», «Американизм и глобализм в компьютерных и видеоиграх». Эти работы еще не написаны. Они ждут своего часа. Кое-какие выводы можно сделать уже сейчас, прочитав следующие отчеты игравших в C&C (за одну строну) на протяжении 5 часов кряду. Перестукин, встань с коврика и перестань молиться! И сними шляпу, в конце концов, ты в помещении! Ну что ж, одного из нас убедить в правильности проамериканского уклада жизни им так и не удалось. ■

РЕЗЮМЕ — СТРАНА ИГР

■ ПЛЮСЫ
Бесподобная графика, интуитивное управление, выверенный баланс, возможность комбинированных атак, динамичный геймплей, сильный мультиплеер.

■ МИНУСЫ
Их практически нет. Разве что реки на экране простираются почти что бегущей лентой. К тому же вся эта прелесть весьма требовательна к ресурсам.

Очередное гениальное продолжение серии C&C. Первоклассная стратегия без сучка и задоринки, с немереным количеством новых фишек. Открывает новые возможности головного мозга – к примеру, думать.

7,0





ТРАКТОРЫ ДЖИХАДА

«Нет бога, кроме Аллаха, и Мухаммед пророк его!» – игра за Global Liberation Army, а проще говоря, за арабов начинается, конечно, не так. Но ни за какой ширмой политкорректности географического положения современного Мордора не скроешь. Даже в EA Pacific знают, что будет война. Ну что ж, с релизом они успели вовремя. Детям американских солдат, отправленных на Восток, должно понравиться.

ВИКТОР АЛЬ ПЕРЕСТУКИН
PERESTUKIN@GAMELAND.RU

За GLA идут воевать ортодоксальные мусульмане или люди, сохранившие в своем сердце память о Dune. Песчаные ландшафты – это естественная среда обитания GLA. Я воевал не за Аллаха. Я воевал за Арракис. С некоторыми условностями арабов можно принять за ордосов, американцев за атрейдесов, а китайцев за харконненов. Патентованный RTS toolkit работает.

Начинающим шахидам или, по-нашему, самоубийцам, играющим за GLA (ибо жесточайший юнит-контроль), могу посоветовать следующее: убей врага не силой, но хитростью. Время Салах-ад-Дина прошло, Восток больше не может открыто сопротивляться крестоносцам. В C&C ресурс был всегда один – деньги. Деньги-Власть-Деньги. Живая и пестрая лента мохеровых халатов тянется от командного центра к нагромождению supply-ящиков. Вот вам и добыча ресурсов. А когда из ангара выезжает первый трактор (на нем быстро рисуем «На Вашингтон»), мир американской пластмассовой action-игрушки начинает литься сквозь сплошную трещину в экране. Современный ислам глазами американских школьников выглядит гротескно. Хусейну нет надобности в оружии массового уничтожения. У него есть тракторы джихада. Или точнее - поливалки. Вознесите Palace, где за деньги джин быстро наколдует всякие мерзости-апгрейды. Например, заслуживает внимания Anthrax. Все юниты, травящие окр. среду химикатами, получают +25 к атаке. Клин тракторов «вспашет» землю неверных, зальет ее клубящейся жижей. Никогда не думал, что орудие Аллаха примет такую форму.

«...Генерал Кир, командующий военными силами США, вызывает Али মамеда Перестукина. Временное перемирие. Я наблюдаю, как гражданский автомобиль приближается к моей базе. У вас были подобные инциденты? Как такое возможно?»

– «Вы уничтожали наши базы, вы воровали наши ресурсы, вы били нас с воздуха! Так умрите же!!!»

Автомобиль, начиненный взрывчаткой, врезается в оружейный завод. Залп СКАДа (супerудар GLA) разносит охрану, а подземные шахты поблизости изрыгают полчища правоверных...

Хоть и проиграем – зато эффектно. ■



во время выбора стороны, вы можете насладиться сценой атаки американской базы.







Ваш успех в развитии напрямую зависит от получаемых во время сражений наград.





ПОД БЕЛОЙ ДЛАНЬЮ ДЕМОКРАТИИ

Вступайте в ряды доблестной Американской армии. Помните, вы сражаетесь за мир, демократию и свободу. Не это ли истинный путь благородного война? Убей китайцев! Убей арабов! Убей всех и вся! И воцарится мир на пустой планете, и будет холодный дождь после огненной бури омывать тела наконец-то свободных людей. Это мой путь. Вступайте и вы в ряды самой продвинутой и многоликой армии C&C.



Применение транспортной авиации – один из козырей армии США. Перед вами выброс десанта.

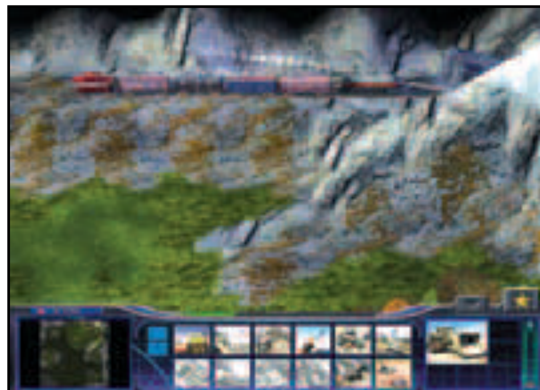
КИР КУТЫРЕВ
HGEAR@YANDEX.RU

С точки зрения тактики, USA – это самая интересная и многофункциональная сторона. Умело выстроенные комбинации ударов и супероружия способны раздавить противника, как мерзкую улитку. Но, к сожалению, реальную силу USA набирает только после пятой минуты игры. Так что сперва придется довольно сложно. Оборонительная тактика в начале – самый разумный способ закончить игру победителем. Низкая скорость постройки и сравнительная дороговизна юнитов, в особенности тяжелой техники, заставляет предельно аккуратно распределять ресурсы. Поначалу не гонитесь за прогрессом, постройте небольшую армию для сдерживания противника. Рекомендую ограничиться пехотой, так как это значительно сократит ваши расходы, а эффективность останется на должном уровне. Далее переходите на тяжелую технику. Она даст фору любому из юнитов других сторон. К примеру, пять апгрейженных «Паладинов» (танки) могут с легкостью справиться с десятком лучших танков китайцев. А если вы еще подкрепление с воздуха пришлете! Американская авиация – это просто сказка. С довольно бесполезными вертолетами соседствуют такие монстры, как «Раптор» – перехватчик, бомбардировщик и еще черт знает что. Если же вы не привыкли экономить, то закупайте сверхзвуковые «Авроры». Им просто цены нет! Особенно когда их используешь в комбинации с разведывательным центром (открывает местоположение всех противников). Только представьте: появляется сообщение о постройке арабами пусковой установки СКАД (неприятная вещь). Начинается отсчет до запуска. Вы открываете всю карту на 30 секунд и ищете расположение вражеской шахты. Далее направляете на нее «ППЧ» (секретная разработка USA – энергетическое спутниковое орудие). Чтобы закончить мероприятие, посылаете в точку конфликта две «Авроры». Для верности можно вызвать три A-10 (так же доступны только для USA). А таких комбинаций десятки! Что касается экономической стороны, здесь вы тоже в обиде не останетесь. Основное отличие USA от других сторон – это сбор ресурсов. Если транспортировка в supply depot у всех осуществляется по земле, то у USA этим процессом заведуют вертолеты «Мул». Противник наверняка страшно изумится, когда он увидит пустые склады возле своей базы. Налаживайте сбор ресурсов по всей карте, благо цена каждого вертолета сравнима с ценой танка. А их придется делать очень много. Так что если хотите почувствовать себя частью медленного, но мощнейшего механизма, технически и тактически превосходящего все остальные стороны, добро пожаловать в армию Соединенных Штатов Америки. ■



Но самое коварное их свойство – быстрая и беспрепятственная доставка ресурсов.









ПОСЛЕДНЕЕ КИТАЙСКОЕ ПРЕДУПРЕЖДЕНИЕ

Вдохновленные идеями Советов, их стратегическим гением и парадигмой военно-экономического развития, во всей полноте отраженными в C&C: Red Alert 2, мы, китайцы, становимся достойными и, несомненно, более последовательными и решительными продолжателями некогда великой державы в ее нелегкой борьбе с американским империализмом – неважно, велась ли она в условиях 2D-изометрии или, как это произошло сейчас, переносится в трехмерное пространство. И для достижения успеха в этой всепоглощающей битве мы готовы идти на сближение с любыми сочувствующими сторонами. Как показывает опыт, подобные дипломатические шаги полностью себя оправдывают.



Атака китайской военной базы. Главная цель – пусковая установка ядерных ракет.

АЛЕКС ГЛАГОЛЕВ ДЗЫ
GLAGOL@GAMELAND.RU

Так, один из наиболее видных штатовских военачальников – генерал Кир – в недавнем прошлом проводил крупномасштабную операцию на сопредельных территориях, имеющих для Китая важное политико-экономическое значение. Также оказались затронутыми интересы некоторых арабских государств. Выступив разрозненно, армия Китая и сборные арабские силы поначалу терпели сокрушительное поражение, неся значительные потери в технике и людском ресурсе. Тогда было принято решение вступить в переговоры с лидером наших будущих союзников – Рашидом ибн Перестукиным, которые завершились обоюдным согласием выступить под едиными знаменами поборников справедливости против империалистических ястребов дяди Сэма и генерала Кира (согласно агентурным сведениям стажировавшегося в свое время в качестве героя-наемника в мистическом, а потому идеологически чуждом любому советскому китайцу мире WarCraft III). Результат превзошел самые смелые ожидания. Что ни говори, это лишь поодиночке мы слабые прутики – вместе мы веник! Китайско-арабский союз Меча и Орала оказался достойным противником кровожадным акулам кровавого наемника Кира, естественно, не выдержавшего войны на два фронта. Ох, и досталось же этим капиталистическим собакам! Уж мы их с Перестукиным душили-душили, душили-душили... Мировой баланс восстановлен, и мир больше никогда не станет однополюсным!

Меня часто спрашивают, что испытывает полководец, сталкиваясь с противником лицом к лицу на поле брани? Сложно описать чувства, овладевающие душой в такой решительный момент. Скажу лишь одно: настоящему генералу C&C никакие учебные схватки с компьютерными противниками не дадут и сотой доли того воодушевления, которое охватывает его в мультиплеерной битве.

И напоследок о тактике и стратегии ведения боя. Мой секрет победы прост. Оказываясь в гуще сражения, я всеми силами стараюсь не предпринимать абсолютно никаких действий, и именно в этом заключается тайна моего неизменного успеха. Ибо, как гласит известная китайская мудрость пути Дао, «если долго сидеть на берегу реки и ничего не делать, то рано или поздно увидишь, как мимо проплывет труп твоего врага». Надо лишь присмотреться к монитору чуть внимательнее. ■



Тех же, кому атака не удалась, ждет вот такой поучительный сюрприз.







«БУКА» БЕРЕТ КУРС НА ВОСТОК

Касательно завоевания новых рынков российская игровая индустрия давно не стоит на месте. У всех на слуху немалое количество достойных отечественных проектов, пользующихся популярностью за рубежом, – правда, преимущественно в странах Европы и в США. На фоне всеобщего продвижения на Запад несколько неожиданно выглядит пример компании «Бука», которая на протяжении нескольких последних лет занимается освоением рынка компьютерных развлечений Китая.

АНАТОЛИЙ НОРЕНКО
SPOILER@GAMELAND.RU

ВАЛЕРИЙ КОРНЕЕВ
VALKORN@GAMELAND.RU

Самый верный способ получить исчерпывающую и достоверную информацию – узнать все непосредственно у самих первопроходцев. К тому же сами сотрудники не прочь поделиться своим опытом. В состоявшейся по случаю беседе приняли участие президент «Буки» Игорь Устинов, вице-президент по международным операциям Максим Михалев и Сергей Печенкин, менеджер, специализирующийся на отношениях с Китаем.

МЕСТО ПОД СОЛНЦЕМ

Первый и, в общем-то, очевидный вопрос с нашей стороны – почему? Почему именно Китай, и чем был обусловлен такой выбор? Ответ на самом деле напрашивается сам.



Рынок компьютерных игр в Китае до сих пор находится в зачаточном состоянии. Во-первых, в стране с рекордным населением насчитывается в общей сложности не более пяти девелоперов, что говорит о крайне небольшом количестве собственных разработок. Во-вторых, в Китае нет издателей как таковых – представлены лишь компании-дистрибьюторы, занимающиеся локализацией, рекламой и распространением игр.

Из всех зарубежных издателей свои представительства за Великой Стеной имеют лишь такие признанные во всем мире гиганты, как Ubi Soft и Electronic Arts. Причем позицию последней на китайском рынке можно назвать слабой. Основная причина невнимания к западным продуктам со стороны населения Поднебесной – огромная роль флибустьеров в распространении компьютерного софта, являющаяся наиболее трудноустраняемой преградой к получению издателями прибыли.

Вместе с тем рынок Китая считается достаточно перспективным для того чтобы компании могли начинать на нем свою деятельность. В первую очередь, конечно же, приманкой служат его огромные размеры, постоянный уверенный рост и взрывное расширение. Как говорит Максим Михалев, раз рынок большой и развивающийся, а конкуренты на нем практически не присутствуют, в результате получается довольно неплохая комбинация.

Стоит отметить, что Китай испытывает схожие с Россией проблемы экономического характера. Посему опыт, накопленный «Букой» за долгое время работы дома, должен только способствовать продвижению на зарубежный рынок. И опять же, если сравнить население России и Китая, то, исходя из простейших пропорций, несложно представить, на какой уровень спроса может рассчитывать компания, решившаяся осваивать тамошнюю зарождающуюся индустрию.

Риск, связанный с выходом на новый рынок, велик. «Буке» потребовалось три года, чтобы изучить рыночную среду и сделать все необходимые выводы. На данном этапе пока лишь идет вложение средств с прицелом на долгосрочную перспективу, хотя существует немалая надежда, что отдача начнет ощущаться уже в ближайшее время.

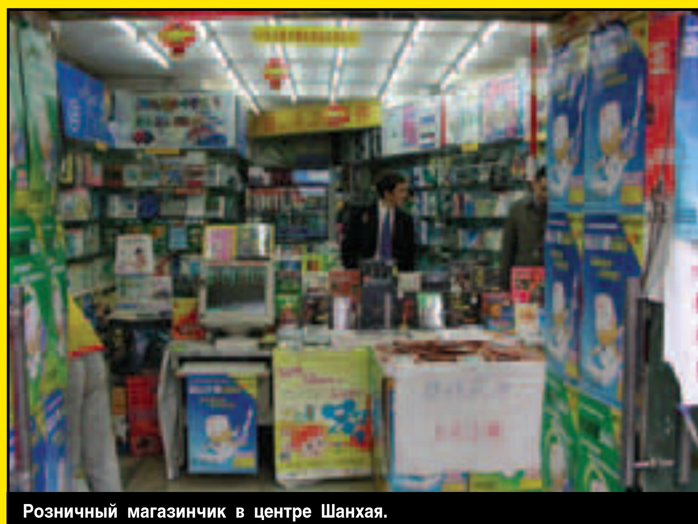
ВЗГЛЯД СКВОЗЬ ПРИЗМУ

Казалось бы, основной проблемой может стать то, что игры в Китае запрещены. В прямом смысле этого слова. Однако существует одно небольшое, но хитрое «но»: почти все игровые проекты могут расцениваться в качестве учебных пособий. И только лишь после утверждения своего скрытого предназначения в различных правительственных инстанциях игры получают полное право на свои законные места на полках магазинов. Пример: action/RPG Diablo вполне способна выступать в качестве тренажера по использованию мышки, а стратегии на историческую тематику проходят в официальных документах как учебники по гуманитарным дисциплинам. Собственно, последние и пользуются наибольшей популярностью у китайской игровой общественности. Ценность игр резко возрастает, если в них повествуется о событиях, напрямую связанных с историей страны Великого Дракона. Попросту говоря, какой-нибудь боевик с Конфуцием в главной роли заранее обречен на успех. На втором месте по популярности следуют ролевые игры. К слову, PC-версия Grandia II разошлась в Китае немыслимыми тиражами.

Отдельную нишу занимают онлайновые забавы. Это явление прежде всего обусловлено тем, что неограниченный доступ в Интернет по выделенному каналу в пересчете на валюту США стоит в Китае порядка 12 долларов. Пользователи при этом получают отличное качество связи. Довольно наглядной является ситуация,

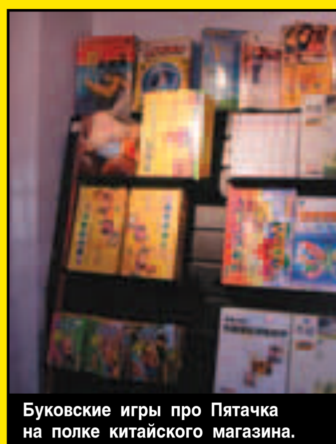


когда в пределах одного города расположено порядка четырех тысяч интернет-кафе. Таким образом, Counter-Strike прочно занял позицию одной из самых популярных игр в среде китайских подростков и представителей старших возрастных категорий.
Отсюда вырисовываются основные жанровые предпочтения, которые стоит учитывать при выходе на рынок: стратегии, ролевые и многопользовательские игры. «Бука» же собирается представлять всю линейку своих проектов, получивших признание в России. Нам презентовали красочный каталог компании, который выполнен в форме узнаваемого логотипа «Буки» и старательно зататуирован загадочными китайскими иероглифами. Представленный ассортимент и впрямь впечатляет.


Розничный магазинчик в центре Шанхая.

ДРУГИЕ ИГРЫ

Сложный процесс локализации и адаптации игр уже идет полным ходом. «Орда» – первый отечественный проект, увидевший свет на родине чая и фарфора (он, кстати, не жалуется на отсутствие внимания со стороны игровой братии). На подходе – «Красная Акула» (Red Shark), также приглянувшаяся тамошней публике.
С локализациями дело обстоит крайне любопытно. Согласитесь, не все игры в силу своей жанровой принадлежности (экшны, гонки) требуют перевода. Взять хотя бы тот же Counter-Strike. В подобных случаях достаточно позаботиться лишь о коробке да печатном руководстве. Проекты, где делается акцент на восприятии диалогов, требуют уже более серьезного подхода. Заново озвучивать персонажей, правда, зачастую не имеет смысла, так как на территории необъятного Китая от региона к региону сильно варьируется произношение, существует несколько различных диалектов, а путешествующие из одного города в другой порой берут с собой блокноты, дабы общаться посредством письма – они просто не поймут речи собеседника. По этой причине издателям остается лишь переводить субтитры на основные диалекты, мандаринский и кантонский.


Буковские игры про Пятачка на полке китайского магазина.

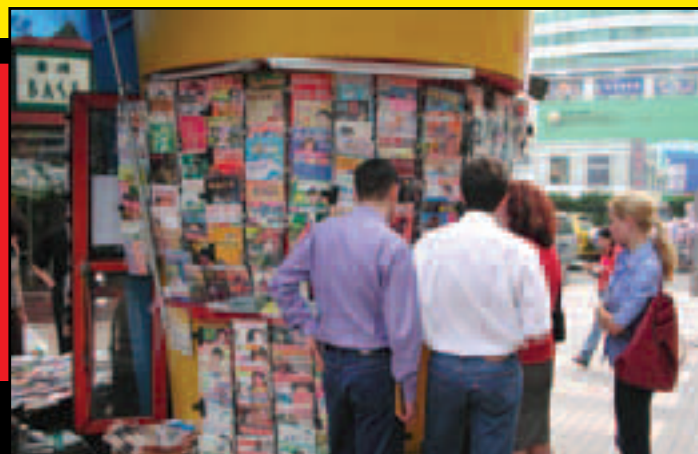
Огромное внимание следует уделять особенностям страны, и столь тонкие моменты, как традиции и менталитет следует учитывать в обязательном порядке. Ярчайший пример – драконы, в большинстве фэнтезийных произведений выступающие на стороне темных сил. У китайцев же эти величественные создания, наоборот, являются символами счастья. Вы уже наверняка поняли, насколько этот уникальный рынок не похож на другие. Даже, казалось бы, родственный по духу Гонконг сильно разнится во многих отношениях – там есть все современные приставки, совершенно другие цены, иной ассортимент игр.
Локализация отечественных проектов происходит в Китае, а «Бука», как и положено, за всем процессом тщательно следит. Ближе к весне, скорее всего, компания откроет на территории Поднебесной свой офис. Дело в том, что, помимо выпуска адаптированных версий своих российских разработок, «Бука» собирается заниматься созданием проектов, заточенных исключительно под китайский рынок. Готовиться они будут совместными усилиями с тамошними разработчиками.

СО СВОИМИ ПРИЧУДАМИ

Самый, наверное, любопытный факт – в Китае вы не найдете ни одной консоли. Утрируем, конечно, – но в розничной продаже, равно как и у пиратов, их попросту нет. Стало быть, и о спросе на видеоигры никакой речи быть не может. Не станем забывать, что право на существование здесь пока имеют лишь проекты для персональных компьютеров, расценивающиеся чиновниками как учебные пособия. Sony Computer Entertainment в этом году планирует запускать китайскую версию PlayStation 2 – наверняка это изменит существующую ситуацию.
Также вы не найдете в Китае специализированных гейм-шопов. Игры продаются в универмагах практически на одной полке с различной хозяйственной утварью. Рынок пиратской продукции предлагает больший ассортимент, и достать из-под полы можно практически все последние хиты. Упакованы они, как правило, в бумажные конверты, отличающиеся ужасным качеством полиграфии. Впрочем, борьба с пиратством идет крайне строгая – уголовное наказание может распространяться не только на распространителей, но даже на тех, кто приобретает нелицензионную продукцию.
На все легальные игры распространяется мудрая ценовая политика. Признанные хиты и бестселлеры стоят на порядок дороже середнячка, а всяческие бюджетные поделки вообще продаются за сущие гроши. К сведению, коллекционное издание Neverwinter Nights в модной жестяной коробке стоит порядка 12 долларов США. Уровень дохода на душу населения невелик, но здесь прибыль должна образовываться из-за огромного числа потенциальных покупателей.
Чисто игровая пресса в Китае не представлена. Распространены журналы, пишущие о софте и железе – в них играм (то есть – учебным пособиям) уделяется не больше трети всего объема. Тем не менее, тираж такого издания составляет в среднем 600.000 экземпляров. Получить уважение и расположение к себе тамошних журналистов – задача не из простых, и эту задачу «Бука» успешно преодолела.

Встреча пролетела незаметно. Сотрудники компании «Бука» полны энтузиазма, изучают китайский язык и, самое главное, свято верят в свое дело. Искренне надеемся, что у них все получится, и обещаем держать вас в курсе всех дальнейших событий. Zai jian! ■


Историческое событие: Пекин, 16 октября, г-н. Wang Changying (CNPIEC) и г-н. Игорь Устинов «Бука» подписали контракт на издание в Китае игры «Красная Акула» (Red Shark).


Свежую «Страну Игр» привезли? Нет еще?! А когда будет?

REVOLT GAMES: ЧЕРЕЗ ТЕРНИИ К ЗВЕЗДАМ!



В преддверии выхода Homeplanet делегация «СИ» решила посетить команду Revolt Games, ответственную за разработку проекта, а также за локализацию множества игр. Среди которых выделяется Runaway, получивший «платиновую» награду нашего журнала и номинацию на награду «СИ» в категории «Adventure года». Об истории Revolt Games и текущих разработках нам рассказал Алексей Медведев – технический директор компании.

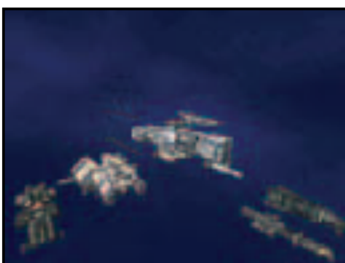


КИРИЛЛ КУТЫРЕВ
KIR@GAMELAND.RU



С ЧЕГО ВСЕ НАЧИНАЛОСЬ

Несколько человек, составляющих на данный момент ядро команды Revolt Games, после осуществления очередного проекта ушли из компании NMG и основали собственную команду. Через некоторое время RG подписала договор с компанией «Руссобит-М» на производство шутера Neuro и тут же начала над ним работать. Было это в мае 2001 года. С самого же начала возникла идея локализационной работы. Не ограничиваясь разговорами, Revolt Games, продолжая разработку игр, подписала контракт на локализацию игр. С того исторического момента и по сегодняшний день в активе команды более двадцати адаптированных к русскому рынку игр. Собственно сама работа над локализацией началась где-то осенью 2001 года, и с тех пор уже больше года разработчики заняты различными проектами. Одной из самых значимых и сложных проделанных ими работ стала небезызвестная Runaway. Основная сложность заключалась в том, что игра была представлена RG на испанском языке. Плюс к этому у команды не было практически никаких контактов с разработчиками – так вышло, что работа



над проектом осуществлялась в тот момент, когда те почти разорились и не подавали признаков деловой жизни. Технической поддержки также ожидать не приходилось. После того как RG сдали русскую версию игры, оказалось, что разработчики все же живы, и как раз занимаются локализацией Runaway на немецком, английском и других языках. «Просто попали в неблагоприятную фазу», – говорит Алексей Медведев, технический директор RG, – «предоставленный нам материал был сомнительного качества и отнюдь не предназначен для полноценной и продуктивной работы». Это и явилось одной из причин задержки выхода «русского» Runaway. Помимо этого локализаторами был проделан огромный объем работы: порядка 7000







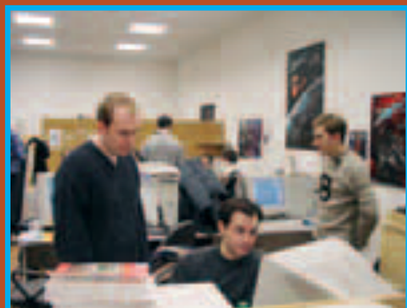
▲ Как и заведено, создание персонажей начинается с подготовки концепт–арта. После следует сложный и трудоемкий процесс трехмерного моделирования и работы над анимацией. Наконец, готовые модели испытываются на предмет совместимости с движком игры. Следующая, но далеко не заключительная стадия – написание и тщательное тестирование искусственного интеллекта.

диалогов с участием около 24 актеров. К примеру, роль Джины пришлось переписывать 2,5 раза. В первый раз она была переиграна целиком. Второй вариант команду тоже не устроил, хотя была приглашена другая актриса. В третий же раз работа застряла практически на самом начале, и только после небольшого перерыва RG все-таки удалось записать финальную версию соответствующего запросам уровня.

ИРОНИЯ СУДЬБЫ

Компания, известная в России как Revolt Games, за рубежом именуется совсем иначе. Так исторически сложилось, что названию, придуманному в момент возникновения команды, была уготовлена незавидная участь. По мере продвижения бренда на мировой рынок сразу же возникла проблема авторских прав. В офис RG пришло письмо от компании Acclaim, в котором было сказано, что торговая марка Revolt по праву принадлежит им: «Наши попытки решить этот вопрос ни к чему не привели – под эгидой Acclaim была выпущена игра под названием Re-Volt, и все права на это название принадлежат исключительно им». Зарегистрировать интернациональную торговую марку Revolt Games оказалось невозможным. Так что было

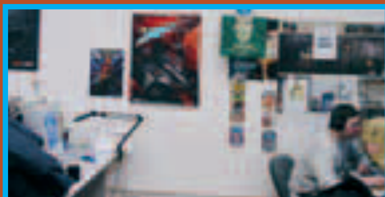


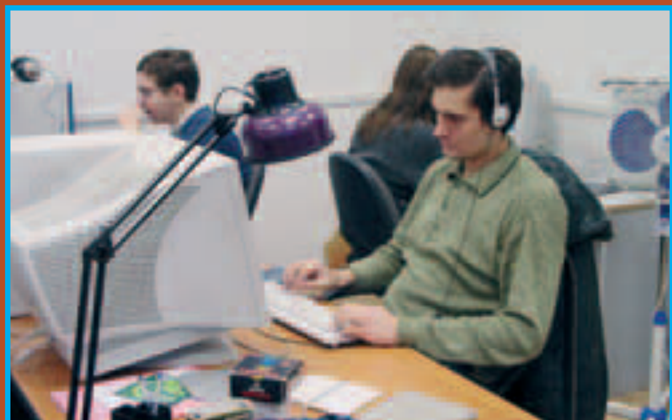






Разработкой Homeplanet и Neuro занимается одна и та же команда, штат которой насчитывает 26 человек. В данный момент все усилия брошены на завершение космического симулятора.





▲ За спиной ответственного за Neuro скрывается мрачный силуэт Александра Лашина, PR–менеджера компании Revolt Games, который, как известно, занимается написанием новостей в нашем журнале.

принято решение оставить уже существующее название на российском рынке, так как на тот момент данная марка уже стала довольно известной, а для мирового рынка компания стала называться 3map Games. На данный момент в команде 26 человек, 10 проектов на локализацию и множество готовых к воплощению идей.

HOMEPLANET

Homeplanet – приквел Neuro. Изначально основным проектом должен был стать шутер, но в процессе работы над ним родилась мысль сделать отдельную игру-симулятор. Так появилась идея создания Homeplanet. Действия игры разворачиваются в той же вселенной, за два-три года до начала сюжетной линии Neuro. Отголоски крупных событий прошлого можно будет встретить и в той, и в другой игре. Действие, происходящее в Homeplanet, косвенно связано с сюжетом Neuro. В данный момент игра находится на стадии финальной беты, которую RG будет распространять на дисках бета-тестерам. Назначена примерная дата релиза игры: февраль-март 2003 года. Где-то через год будет готова и Neuro. Игра должна занять определенную нишу в жанре космосимов, который на данный момент испытывает продолжительный кризис. Если вы помните, со времен FreeSpace 2 ничего более-менее масштабного не выходило. Возможно, Homeplanet станет основным конкурентом столь ожидаемого Freelancer. В отличие от него, в этой игре рекомендуется использовать джойстик, так как игра мышкой значительно затруднит весь игровой процесс. За время создания HP единственным космическим симулятором, который был полностью пройден разработчиками до конца, был X-Wing: Alliance. Возможно, некоторые веяния этой игры будут присутствовать и в Homeplanet. Постоянное действие, ощущение живого мира, пространные диалоги сделают из простого симулятора живую и интересную игру. Здесь, в отличие от Wing Commander, не будет четкого брифинга миссий: где и кого убить, появится огромное количество озвученных диалогов. Также обещается феерический юмор, который, по свидетельству разработчиков, в последнее время стал мешать продуктивной работе всего коллектива. «Только представьте: вся контора лежит, когда они режут озвучку!»

Основной упор был сделан на традиционность. Это осознанный шаг. Никакой торговли и всего такого, что может отвлекать от непосредственных космических баталий. Коньком игры стала абсолютно выверенная физика: к ней сложно привыкнуть, но приятно играть в дальнейшем. Игра построена на собственном графическом движке. Под конец его оптимизации стало возможным выводить бешеное количество полигонов, но, с другой стороны, Revolt Games не хочется перегружать игру, так как многое, напомним, завязано на физике. К примеру, очень забавно выглядит эффект столкновения: разогнавшись на маленьком истребителе до скорости нескольких миль в секунду, игрок попробовал врезаться в огромный крейсер. Как результат: истребитель вдребезги, а крейсер вертится вокруг своей оси с невероятной скоростью. И все это удовольствие становится играбельным на PIII 800, GF2. При создании Homeplanet разработчики не сталкивались с особыми трудностями, так как большая часть команды – опытные люди. «На все возможные грабли мы уже наступили, наш девиз – никогда не делай того, за что было бы потом стыдно». Если проект Homeplanet окажется рентабельным, возможно появление его продолжения в виде симулятора.

NEURO

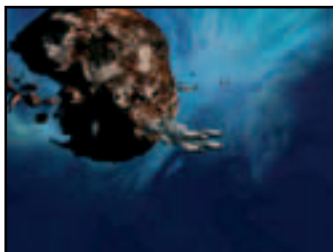
Neuro – не столько логическое продолжение Homeplanet, сколько самостоятельная игра в той же вселенной с перекликающимися событиями. Действие происходит через 3 года после окончания Homeplanet. В первую очередь игра – научно-фантастический шутер. Эталоном при разработке Neuro стали такие хиты, как System Shock и Deus Ex. Поэтому в небольшом количестве будут присутствовать элементы RPG. Несмотря на линейный сюжет, в новом проекте будет реализована возможность различного прохождения игры. Главный герой – боец-псионик – обладает уникальной способностью пси-контроля. Этот дар – последствие ряда научных экспериментов. Возможность использования пси-контроля в игре полуопциональна и полунеобходима. По аналогии с прохождением любой RPG за мага: сначала вам придется действительно сложно, но чем дальше – тем легче. В большинстве игровых ситуаций можно выбрать как силовой, так и «магический» путь решения проблем.

По словам разработчиков, второй путь окажется сложнее, но во сто крат интереснее первого. Механизм пси-контроля реализован путем вселения героя в сознание жертвы, при этом родное безвольное тело становится легкой добычей проходящего мимо патруля. Прокачка персонажа отсутствует, зато существует возможность апгрейда пси-способностей. Хотя игра находится лишь на стадии начальной разработки (движок сделан на 70%), нам был продемонстрирован уровень для теста оружия. Несмотря на отсутствие текстур, световых эффектов и всего того, что должно сделать Neuro играбельным, чувствуется добротный и душевный подход разработчиков к своему детищу. ■









ХИТ?

LEGEND OF ZELDA: THE WIND WAKER



■ **ПЛАТФОРМА:** GameCube ■ **ЖАНР:** action/RPG ■ **ИЗДАТЕЛЬ:** Nintendo ■ **РАЗРАБОТЧИК:** Nintendo EAD ■ **ПРОДЮСЕР:** Shigeru Miyamoto ■ **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** 1 ■ **ОНЛАЙН:** http://www.zelda.com
■ **ДАТА ВЫХОДА:** 13 декабря 2002 (Япония), 27 марта 2003 (США), 3 мая 2003 (Европа)

Яркий дуэт Legend of Zelda: Ocarina of Time и Majora's Mask оставил в нашей памяти массу приятных воспоминаний. В эпоху N64 пресловутая «нинтендовская» магия работала на редкость хорошо, и все трехмерные обновления классических двухмерных игр принимались на ура. Сегодня легендарному сериалу уготованы новые испытания.

ХИТ?

СЕРГЕЙ ОВЧИННИКОВ
AMIR@GAMELAND.RU

Новая Legend of Zelda с самого начала превратилась в проект противоречивый и даже, если можно так выразиться, скандальный. После «вроде как» анонса во время первого представления GameCube реалистичной, мрачной готической версии игры – полный разворот годом спустя. Мультяшный облик, гигантские хитрющие глаза Линка и буря эмоций в Интернете и игровой прессе. Публике в основном изменения не нравятся. Миямото пропускает критику мимо ушей и требует от фанатов терпения. Мол, пока вы во все это не поиграете, все равно ничего не поймете. Надо сказать, что японский мэтр уже давно привык полагаться в процессе создания своих творений исключительно на себя и свою команду, полностью игнорируя общественное мнение, каким бы оно ни было. И почти всегда оказывается прав. Легкие промахи случаются лишь с проектами, которым сам Миямото уделил недостаточно своего внимания. Качество Luigi Mansion, Pikmin и отчасти даже Super Mario Sunshine пострадало лишь из-за того, что креативный директор, продюсер, член совета директоров и прочая, и прочая, слишком много времени просиживали вместе с разработчиками Metroid Prime и Legend of Zelda. В результате мы получили три просто очень хороших и две совершенно выдающихся игры. По крайней мере, последний месяц, проведенный вашим покорным слугой в мире японской версии Legend of Zelda: Kaze no Takuto (переведенной американцами как The Wind Waker, хотя скорее бы подошло The Wand of the Wind), оставил именно такие ощущения.

Жизнеутверждающее начало, которым насквозь пропитан весь сериал, начиная с первой части, вышедшей на NES и заканчивая сумасбродной Majora's Mask, наконец-то получило в Wind Waker главенствующую роль. Последовательно раскрывая перед нами все грани силы, мудрости и смелости, составляющие основу основ существования мира Zelda (именно из этих элементов и состоит легендарный TriForce), дедушка Миямото, как, например, и дедушка Миядзаки, поет гимн жизни во всех ее проявлениях. С поразительной для видеоигры эмоциональной силой и уверенностью разворачивается новое эпическое повествование. На экране появляются летописные зарисовки, рассказывающие историю «героя в зеленом», который всегда появляется ниот-



Wind Waker в работе. От игрока требуется не только двинуть C-stick в правильном направлении, но и попасть в такт.









LEGEND OF ZELDA: THE WIND WAKER

ФЫВЫВАЫВАЫВ

Чуть ли не впервые в своей истории компания Nintendo решилась на проведение столь масштабной промо-акции. Всем покупателям, оформившим предварительные заказы на Legend of Zelda: The Wind Waker, совершенно бесплатно достанется и специальный бонус-диск, на котором размещены полные версии супер-хита для N64 Legend of Zelda: Ocarina of Time и совершенно новая вариация этой же игры, URA Zelda, некогда предназначавшаяся для выпуска на неуспешном add-on аксессуаре для N64, 64DD. В URA Zelda знатоки OoT смогут встретить более сильных противников, основательно перемешанное расположение всех предметов и еще несколько интересных сюрпризов. Обе игры были оптимизированы для GameCube, портированы в более высоком разрешении, снабжены абсолютно стабильным framerate в 30 кадров в секунду. Классика 32/64-битной эры в подарок – это замечательно. Предложение действительно на всех трех основных рынках, включая европейский. Поскольку игры для GameCube в Россию завозятся практически официально, российские PAL-игроки, в принципе, также могут рассчитывать на такой бонус.

куда, готовый защищать мир от зла и потом вновь уходит в никуда. Что, кстати, с легкостью объясняет тот факт, что Линк в каждой Zelda всегда разный, немножко отличный от своих предшественников. Все легко – ведь это просто разные люди, эээ... эльфы... хммм, в общем, существа. Legend of Zelda обзаводится собственной мифологией, совершенно необходимой для любого культа. Современная игровая мода не имеет никакого значения. Перед нами Zelda. И все Vice City, The Getaway и Mafia этого мира застывают в почтительном ожидании... Ну как?

Если коротко, то просто невероятно. Новый мультяшный мир пышет жизнью и отрисован с такой детализацией и вниманием к мелочам, которым позавидует любая Halo. И даже феноменальный Metroid Prime окажется лишь «примерно на одном уровне» с Wind Waker. Злополучная графика в стиле cel-shading на деле таковой не является. Nintendo называет технологию toon-shading, и отличия от набившего оскомину стиля заключаются не только в названии. В графике Zelda отсутствуют толстые линии, выделяющие полигонные модели, выполненные в cel-технике. Уникальная модель освещения, проработанная до мельчайших деталей анимация и чудесные текстуры создают на экране ощущение прекрасно нарисованного мультфильма. Трехмерного, но при этом нарисованного вручную. Представьте себе Shrek, на который после обсчета моделей вместо силиконовых текстур были натянуты карандашные и пастельные тона. Отдельной строкой, разумеется, отмечаются огромные хитрющие глаза...

В своем стремлении поймать неуловимое и дать игрокам возможность как следует рассмотреть невидимое авторы игры зашли еще дальше, чем в Ocarina of Time. Там-то все было просто – нам всего-навсего давали возможность путешествий во времени. В мире Wind Waker основной движущей силой является ветер, еще одна субстанция, как говорится, без запаха и вкуса. Большая часть территории мира в Wind Waker покрыта водой, и все свои путешествия Линк отныне совершает на умной и не в меру болтливой парусной лодке. Для подобных вояжей необходима возможность управлять направлением ветра, и у вас она появится буквально спустя час после начала игры. Полноценная замена окарине из двух предыдущих серий, музыкальная волшебная палочка под названием Wind Waker, позволяет начинающему волшебнику добиться многого. Принцип действия похож на окарину, однако теперь значение имеют не только ноты, которые вы играете, но и темп музыки. Wind Waker отсчитывает такты, как заправский метроном, а вам необходимо лишь попасть в нужную ноту в нужное время. Процесс требует определенного привыкания, но после того как все начинает получаться, доставляет истинное удовольствие. Вообще, новая Zelda выделяется, прежде всего, именно этим моментом. Поначалу все выглядит странно, необычно, непонятно. Однако уже спустя пару минут (в отдельных особо тяжелых случаях – полчаса) во всем можно великолепно разобраться, и, умело используя полученные навыки, веселиться на полную катушку. Кстати, об огромных хитрющих глазах. Линк





Большущий кухонный нож одного из гоблинов неудобен, но может оказаться полезен при решении очередной головоломки

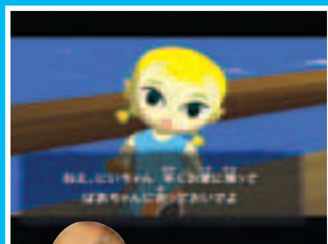
LEGEND OF ZELD
THE WIND WAK







▲ Хроники пикирующего эльфа во всей красе. По мере развития сюжета вам не раз придется вернуться в родную деревеньку.





▲ Огнедышаще-летающие монстры в новой Zelda – не редкость.

частенько пытается помочь вам справиться с очередной головоломкой, настойчиво оглядывая какую-нибудь деталь интерьера. Капитальной перестройки игрового процесса по сравнению с Ocarina of Time не случилось. The Wind Waker – это «еще одна Zelda» с новым интересным дизайном, оригинальными сюжетными решениями и гигантским новым миром, открытым для исследования. Впервые все путешествия происходят на воде. Впервые количество секретов и мелких островков превышает все разумные пределы. Нет рыбалки. Зато есть развеселые поиски сокровищ. В классическом понимании – меньше подземелий. На деле – меньшее количество стандартных dungeon'ов компенсируется более массивным и интересным внешним миром. Порой для того чтобы добраться до входа в очередное подземелье, приходится преодолеть немало препятствий. Максимальное удовольствие новая Legend of Zelda доставит, конечно же, старым фанатам сериала. Не вполне следуя традициям Majora's Mask переворачивать все с ног на голову, Wind Waker все же дает фанатам возможность как следует посмеяться.

Так, например, спустя тысячу лет (а именно столько прошло на землях Hyrule с момента последнего появления нашего героя) замечательная раса камнеедов отрастила себе крылья и в целом значительно похудела. При этом по-прежнему обожаемая дымящаяся вулканическая скала является их единственным и любимым пристанищем. Мир Zelda все так же полон сюрпризов и очаровательных обитателей. Так, таинственный и древний лес, расположенный в дупле гигантского дерева, населен веселой расой древесных листочков, которые в благодарность за избавление от паразитов, похожих на ожившие кусочки ягодного желе, подарят специальный лист Deku Leaf, который можно использовать вместо парашюта, и станцуют веселый танец.
Изменений собственно в игровой механике достаточно много, однако общей картины они не меняют, ибо предназначены, чтобы сделать ваше пребывание в Wind Waker максимально удобным и веселым. Так, например, Линк теперь может подбирать любое оружие, брошенное противником. Это может быть палка, гигантское копье или даже некое подобие сабли-ма-



LEGEND OF ZELDA: THE WIND WAKER

чете. Другое дело, что вынести все это обмундирование за пределы комнаты невозможно, а оружием необходимо пользоваться лишь для того, чтобы эффективнее бороться с врагом или решать головоломки. Не стоит расстраиваться – у Линка имеется и собственный полный арсенал, включая бумеранг, который теперь может подряд поражать до пяти выбранных целей. Бои теперь куда более структурированы и интересны. У Линка появилось по одному новому специальному удару для каждого из монстров – для его исполнения необходимо дождаться, пока меч засветится зеленым (ну, почти как у Фродо во «Властелине колец»!) и нажать на кнопку A. Результатом станет какой-нибудь невероятный кульбит в стиле лучших комб из Soul Calibur. Deku Leaf, о котором мы рассказывали чуть выше, является одним из самых ценных приобретений. При помощи этого нехитрого устройства Линк может с высокой эффективностью лупить некоторых врагов, генерировать сильные порывы ветра (это весьма пригодится в некоторых подземельях, в которых обычного природного ветра, разумеется, нет) и, разумеется, парить над территорией на эдаком парашюте. Бесконечно это делать, конечно, не удастся, поскольку использование Deku Leaf расходует магию, запасу которой свойственно в самый неподходящий момент подходить к концу. В числе новых игровых элементов значится также и модный сейчас stealth-action – похоже, единственный элемент игры, с которым Миямото пошел на поводу у толпы. Стелс-уровней во всей игре всего несколько, и их прохождение, как правило, связано с прокрадыванием с бочкой на голове мимо тупоголовых, но уж очень свирепых кабаноподобных охранников. Стоит ли говорить, что в моменты особой опасности Линк корчит наиболее хитрющую физиономию?

Wind Waker, помимо всех своих очевидных достоинств, представленных выше, весьма сильна и с технической точки зрения. Да, взглянув на первый остров и вдоволь нарубившись трехмерной, колышущейся на ветру травки, вы, возможно, скажете, что ничего особенного в этой графике нет. Но подождите со своими суждениями. Хотя бы до первого подземелья. Огненные потоки лавы, с огромной мощью извергаемые из вулкана на высоту десятков метров наверняка изменят ваше мнение. А ведь еще есть светлячки, лампы, факелы – каждый световой эффект представляет собой маленький шедевр. Детализация игровых моделей заставляет в недоверии прижимать нос к экрану – в чем трюк, в чем фокус? Причем виной тому, скорее, не количество полигонов (и без того весьма солидное), а качество анимации и грамотнейший дизайн. Избавившись от ограничений картриджа и слабенького звукового процессора N64, знаменитый Кодзи Кондо создал для Wind Waker уникальный саундтрек, одновременно величественный и по-домашнему уютный. Вместе с новыми мелодиями – римейки хорошо знакомых тем, включая Hyrule Overworld из OoT.

Не буду больше пытать вас своими субъективными россказнями. Лучше постарайтесь хоть одним глазком взглянуть на это монументальное творение, а еще лучше поиграть в него. Wind Waker настолько близка к понятию «идеальная игра», что, как и в случае с Ocarina of Time, после завершения путешествия приходит нешуточный страх. А во что же после ЭТОГО я смогу играть? Впрочем, это легко можно списать на мою безнадежно глупую преданность творениям одного простого игрового дизайнера. Так что не верьте ни единому слову! ■





▲ Не умаляя достоинств огня и световых эффектов, отметим, что вода удалась разработчикам на редкость хорошо.









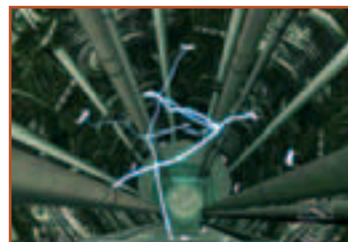
■ **ПЛАТФОРМА:** PC, Xbox, GameCube, PlayStation 2 ■ **ЖАНР:** FPS ■ **ИЗДАТЕЛЬ:** Ubi Soft Entertainment ■ **РАЗРАБОТЧИК:** Ubi Soft Entertainment ■ **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** до 32 ■ **ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:** PIII 600, 128 MB RAM, 3D-ускоритель ■ **ОНЛАЙН:** http://www.treize.com ■ **ДАТА ВЫХОДА:** март 2003 года



За громким «БАМ!!!» скрывается эффектное сальто одного из малиновоберетчиков.

Типичная ангарная перестрелка.





XIII

XIII – это печальная история в картинках о последствиях амнезии. С 1984 года и по сегодняшний день свет увидело пятнадцать серий, но до сих пор несчастный Мистер XIII не уверен насчет своего собственного происхождения. Судя по неторопливости выхода новых эпизодов и частоте смены «реальных» имен Тринадцатого, истина откроется ближе к четвертому тысячелетию. Если вообще откроется...

ЖЕСТОКИЙ БИЗНЕС

Популярность комиксов необъяснима. Будучи еще безусым двоечником, я рисовал на уроках литературы свои собственные истории на модную тогда антисоциальную тему. Голодные до вкладышей в бубльгумах однокашники с руками отрывали полноценный, хоть и слегка корявый кусочек западной культуры. Таинственно растворившийся в чьем-то портфеле очередной эпизод подытожил результаты карьеры доморощенного художника. Так Стэн Ли (Stan Lee) избавился от еще одного потенциального конкурента.

СЕРГЕЙ ЖУКОВ
ZHUKOV@POCHTAMT.RU

Большая часть населения нашей необъятной знакома с франкоязычными комиксами лишь по истории о противостоянии римлян и деревушки галлов, потребляющих в неограниченных количествах сок мишек-гамми. Половина этого большинства уверена, что Астерикс – плод больной фантазии Жерара Депардье. Оставшаяся часть (сплошь долгожители) помнит еще мурзилочный вариант сериала про пса-тимуровца Пифа и полоумного кота Геркулеса. На деле же ситуация обстоит ничуть не хуже однотипных американских раскрасок про суперменов, человеко-пауков и прочих черепашек ниндзя.

МЕМЕНТО ПО-БЕЛЬГИЙСКИ

Привлекательность одноименной забавы по мотивам состоит в буквальном следовании стилю вышеозначенного произведения. Доказательства тому – использование весьма популярной на консолях, но совершенно чужой на ПэЦэ технологии cell shading и «озвучивание» диалогов характерными облачками, а наиболее эмоциональных моментов – надписями типа Kabooom. Представить подобное в аттракционах вроде Jet Grind Radio проще легкого. Ubi Soft же определяет жанр своего детища как обычный FPS, разбавленный, разве что, модными в последнее время stealth-элементами.

На фоне своих стремящихся к природной реалистичности собратьев XIII многим покажется шагом назад, на деле таковым не являясь совершенно. Сочетание пока еще свежего Unreal Warfare и мультяшных персонажей с обведенными черным контуром силуэтами отпугнет львиную долю любителей кровавых быстросупов типа Serious Sam или Max Payne. Тем хуже для них. Даже на немногочисленных скриншотах и паре паршивенького качества трейлеров XIII смотрится дюже привлекательно и... kinda extraordinary. То и дело выскакивающие из ниоткуда литеры на удивление органично вписаны в общую канву. Расширив установленные с детства рамки восприятия, от столь невероятных деликатесов вполне можно получать удовольствие.

Одиночная часть интерактивного комикса от предприимчивых французов поведает нам приблизительное содержание многологии Жана Ван Хамма (не имеет ни малейшего отношения к Ван Даму) и Вильяма Ванса. Правда, охвачены лишь первые пять частей, на протяжении которых потерявший память Тринадцатый будет искать ответы на вопросы типа «Кто я?», «Где я?» и «Что за урод сделал мне эту дурацкую татуировку на плече?!» Для достижения своих целей любопытный юноша сможет использовать попадающиеся под руку окружающие предметы: столы, стулья, вилки, пивные кружки ALWE и прочий бытовой хлам. Разбив окно очень кстати подвернувшимся сапогом, никто не помешает тут же закидать перепуганного насмерть врага осколками стекла и скрыться под шумок в хозяйской спальне. Вдобавок, как в недавнем Dead To Rights, планируется использование безжизненных тел в качестве естественной брони (Operation Human Shield в действии). Очевидно, что на протяжении восьми глав и почти сорока миссий мосье Treize явно устанет крошить черепа одними лишь табуретками, даже если разбавить столярные экзер-

На фоне своих стремящихся к природной реалистичности собратьев XIII многим покажется шагом назад.



Поворачиваться спиной чревато возможными последствиями для седалищного нерва.





Тех, кто шагнет далеко за пределы стереотипных представлений о рядовом шутере, ждет столь же необычный многопользовательский режим.

сисы трюками в стиле «их бин Джеймс Бонд». Планируемые сюжетом активные действия, сопровождающиеся дежурным выпрыгиванием из окон и дружественными похлопываниями заборными досками по плечу, рано или поздно потребуют радикальных приемов ведения переговоров. Чтобы бедняга не слишком напрягался, в его распоряжение предоставлен солидный арсенал поселкового киллера, состоящий из непременного шотгана, беретты, M16, снайперской винтовки и вездесущего AK-47. А для спокойных прогулок по закулисной территории в набор любезно упакованы гарпун, арбалет и кухонные ножи Titanium II за $59.95 с доставкой по городу.

CROSS-MADNESS

Тех, кому мало синглплеера, ждет столь же необычный многопользовательский режим. Целая орава склеротиков будет остервенело колошматить друг друга ножками от кроватей в стандартном Deathmatch, таскать из-под носа натянутые на флагшток разноцветные трусы в CTF и пробовать экзотический Cover Me. Последний требует стопроцентного взаимопонимания и кристально чистой любви двух незнакомцев – штурмовика и прикрывающего его снайпера. В попытке пробраться на овощебазу противника первый банально закидывает врага гнилыми огурцами, второй – прицельно метает редиску в хитрых сторожей, мешающих наполнению желудков витаминами.

Приживется ли такая экзотика и не постигнет ли Codename XIII участь коллеги-мясника из Hitman 2, покажет более близкое знакомство. Пока же Ubi Soft упорно не желает выкладывать даже плохонькую демо-версию предполагаемого хита, подкармливая нетерпеливых выжимками с выставочных перформансов. Ждать осталось недолго, и запланированный на март релиз расставит все точки. Лишь бы Тринадцатый не пошел по стопам прочих мультиплатформеров, раскрывающих себя целиком лишь на консолях, добираясь до жестких дисков наших PC в растрепанном виде сельского забулдыги. ■

■ **ПЛАТФОРМА:** PC ■ **ЖАНР:** adventure ■ **ИЗДАТЕЛЬ:** Магнамедиа ■ **РАЗРАБОТЧИК:** Streko Graphics
■ **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** 1 ■ **ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:** не объявлены
■ **ОНЛАЙН:** http://www.magnamedia.ru/coming_soon/gosha/ ■ **ДАТА ВЫХОДА:** 1 марта 2003 года

КАК ЭТО БЫЛО

Волшебный эликсир попадает в шаловливые руки Гоши от средневекового ученого, выброшенного силой этого самого эликсира в современную квартиру. В далеком прошлом из-за этого напитка поднялся большой переполох и ученого, таки вернувшегося в свое время, посадили за решетку. Волшебное снадобье кончилось и Гоше придется познать все таинства магии, чтобы самому сотворить волшебный напиток и вернуться в свое время.

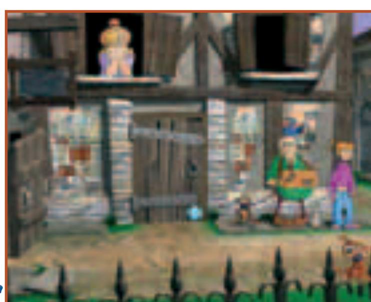
У кузнеца я задержался настолько, что Мухтар завалился спать, отчаявшись тронуться с места.













ВЛЯПЛИ!

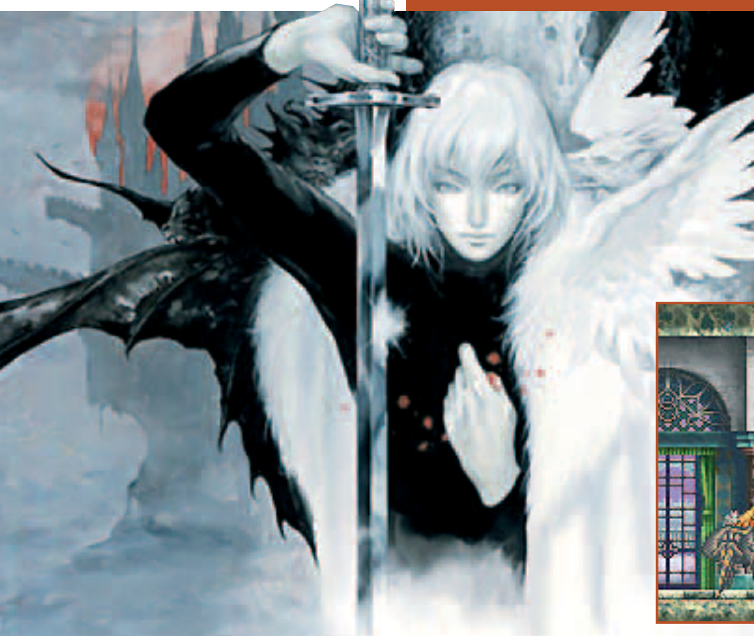
Влипнуть можно по-разному. Можно в историю. Можно в симпатичную брюнетку, которой ноги дантист наращивал. А можно вляпаться – просто случайно наступить на что-то липкое и противное. Одним словом – вляпнуть.

СЕРГЕЙ АВЕРИН AKA ИНДЕКС
INDEX@POCHTAMT.RU

В разряд «вляпов по-крупному» попадают приключения неутомимого сорванца Гоши. Однажды получив шанс использовать волшебный эликсир, аналог машины времени, он не преминул этим воспользоваться. Более того, умудрился своего верного пса Мухтара с собой захватить! Попав в Средневековье, Гоша станцевал победную джигу и... струхнул. Надо было подумывать о том, как возвращаться домой. Банально, но факт – любопытство сгубило кошку. И Жучку. И Гошку. Не хватает мышки – была бы «Репка»... Итак, на руках квест. Учитывая специфику главного героя – прикольный квест с шутками и подколами, свойственными менталитету российской молодежи. По уверениям разработчиков, в игре нельзя думать – задания выполняются интуитивно. То ли я постарел, то ли просто отстал от жизни, но, играя в демку, я думал. Не просто думал, ломал голову! Шутка ли догадаться, что дурь из кальяна, смешанная с собачьей слюной, дает на выходе яд, силе которого позавидовал бы любой цианид. А чтобы получить два полотенца, достаточно взять оно и натянуть его на голову ни в чем не повинному брадобрею, чтобы тот бритвой от испуга разрезал материю на две равные части. Да что там! Полчаса мучился, пытаясь разложить по инструментам партитуру квартета. Это при том, что уже 15 лет дружу с клавишными! И все для того чтобы получить от бродячего шарманщика несчастную монетку.

Во что же это «вляпство» облачено? Тут порадовать особо нечем. Детская графика, не сильно изобилующая вариациями анимаций ландшафта. Немного напрягает низкая скорость передвижения главного героя по экрану, – видно, Гоша сам не особо спешит выбраться из передряги. Куча локаций без какой бы то ни было возможности ориентирования по азимуту. Хотя карта, может быть, появится в релизе. Надежды юношей, как говорится, питают. Немного утешает заверение разработчиков об уникальности прорисовки главного героя – все его телодвижения рисовались отдельно, без шаблонной анимации. Это единственное, что утешает – Гоша корчит рожи с таким усердием, что Джим Кэрри и Крис Такер просто отдыхают. ■

■ **ПЛАТФОРМА:** Game Boy Advance ■ **ЖАНР:** action/RPG ■ **ИЗДАТЕЛЬ:** Konami ■ **РАЗРАБОТЧИК:** Konami Computer Entertainment Tokyo ■ **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** 1
■ **ОНЛАЙН:** http://www.konami.com ■ **ДАТА ВЫХОДА:** май 2003 года (США)









Казалось бы, перекомбинировали спрайты – вот новая серия и готова.



Герр Перес, утверждает, что Сома похож на меня. Остается поседеть.



CASTLEVANIA: Aria of Sorrow

Неугомонный Кодзи Игараси возвращается с очередной итерацией сериала, который такими темпами скоро переименуют в Castlevania Weekly. Впрочем, шутки в сторону: хотя Konami навострилась выпускать новые GBA-эпизоды с пугающе высокой частотой, каждая игра подвергается серьезной перетряске и усовершенствованию.

ВАЛЕРИЙ «А.КУПЕР» КОРНЕЕВ
VALKORN@GAMELAND.RU

Впервые действие происходит в будущем, а именно в 2035 году. Солнечное затмение застигает студента по имени Сома Круз (Soma Cruz) в Японии, где он навещал подругу детства, храмовую прислужницу Мину Хакубу (Mina Hakuba). Поднявшись в кромешной тьме по необычно длинной лестнице, он обнаруживает на месте синтоистского храма... совершенно верно, замок Дракулы. Оказывается, в 1999 году трансильванская крепость была заточена могущественными магами «внутрь затмения», и вот теперь хозяин замка пытается вернуться в наш мир. Защищая Мину, Сома незаметно для себя пробуждает способность вытягивать из врагов души – впоследствии эта система заменит в игре второстепенные виды оружия вроде метательных распятий и святой воды. Убили скелета – считай, научились метать кости (число которых, сообразно логике, ограничено), расправились с чернокнижником – получайте доступ к магии. Арсенал не ограничен хлыстом и состоит из разномастных мечей, топоров, пик, молотов и секир, точь в точь, как в эталонной Castlevania: Symphony of the Night для PS one. Также души позволяют Соме превращаться в других существ, например, в могущественного демона, и ходить по поверхности воды или под водой (это вдобавок к обычному для человека умению плавать). Всего в Aria of Sorrow запрячут около 100 душ. Ими можно будет обмениваться с друзьями через линк-кабель, но здесь планируется ввести определенные ограничения – чтобы слабые персонажи не прокачивались слишком быстро благодаря такому, согласитесь, не совсем честному способу. В игру вернутся секретные комнаты, почти полностью отсутствовавшие в Harmony of Dissonance.

В кои-то веки решено ввести в сюжетную канву целый ряд второстепенных персонажей, разнообразив повествование и создав ряд побочных мотивов. Мы увидим миссионера Грэма (Graham); загадочного военного по кличке Хаммер (Hammer); пышногрудую Йоко Белнадес (Yoko Belnades), очевидно – родственницу Сифы (Sypha) из Castlevania III: Dracula's Curse; элегантного вампира Джея (J) и одетого в деловой костюм Генью Такеда (Genya Takedo) – человека, знающего о способностях Сомы еще до того как тот обнаруживает их сам. Как обычно, дизайн героев в исполнении Аями Кодзима великолепен. Графика, в общем и целом осталась неизменной, а вот про музыкальное сопровождение стоит сказать отдельно. Извинившись за плохой звук в Harmony of Dissonance, Игараси-сан во время презентации игры в Сан-Франциско заверил прессу, что к мелодиям новой игры относятся гораздо бережнее: во-первых, качество воспроизведения вплотную приближено к уровню Super Nintendo, а во-вторых, саундтрек пишет Митиру Яманэ, автор музыки Symphony of the Night! ■

ЗАМОК-ТРАНСФОРМЕР

Судя по общему впечатлению от присутствовавшей на презентации демо-версии, чуть подросла сложность игры. Авторы, кстати, подтвердили, что в конкретный момент замок претерпит некие метаморфозы, похожие на переход в зеркальный мир из SotN или чередование замков в HoD, но вот что именно произойдет на этот раз – великая тайна.





3D-СТРАТЕГИЯ СЛЕДУЮЩЕГО ПОКОЛЕНИЯ!

СОЛДАТЫ АНАРХИИ







- тактические действия в трехмерном мире
- захватывающий нелинейный сюжет, состоящий из 20 миссий
- удобный редактор карт
- ураганный многопользовательский режим, поддерживающий до 8 игроков
- реалистичные погодные условия и смена дня и ночи
- потрясающая музыка и трехмерный звук
- десятки боевых отрядов, оснащенных разнообразным оружием



ЧЕЛОВЕЧЕСТВО ПОТЕРЯЛО ВСЕ...

...весь прогресс...

...все богатство...

...и всю гордость...

...осталась только вера – ВЕРА В БУДУЩЕЕ!





E-mail: office@russobit-m.ru, www.russobit-m.ru

Отдел продаж т: (095) 212-44-51, 212-01-81, 212-01-61 Техническая поддержка: support@russobit-m.ru, т: 212-27-90

■ **ПЛАТФОРМА:** PC ■ **ЖАНР:** management ■ **ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:** Phantagram
■ **РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:** Акелла ■ **РАЗРАБОТЧИК:** Enlight ■ **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** 1
■ **ОНЛАЙН:** http://www.akella.com/pub-restaurant-ru.shtml ■ **ДАТА ВЫХОДА:** март 2003 года



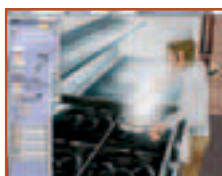
Репрезентабельный вид? Вот и я думаю, что над фасадом здания еще стоит поработать.



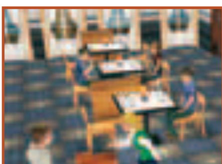
Персонал шляется без дела, но платить им все равно придется.

УЧЕБНОЕ ПОСОБИЕ

Собственно, дизайн ресторана должен четко соответствовать тому, что указано в меню. В противном случае вы попросту введете посетителей в заблуждение. Как вам понравится, к примеру, ситуация, когда вы приходите в суши-бар, а вас потчуют исключительно гамбургерами? Вот-вот.













RESTAURANT EMPIRE (Ресторанная Империя)

Как, вы еще не знаете, что получили в наследство от дяди ресторан? В таком случае спешу вас обрадовать. Вот оно – прекрасное здание, в котором все уже наверняка заросло паутиной, а за стенами скребут истощавшие от голода крысы. Нет желания возродить семейный бизнес?

АНАТОЛИЙ НОРЕНКО
SPOILER@GAMELAND.RU

Будьте готовы к тому, что вам придется демонстрировать самые различные способности: от простейших дизайнерских навыков до умения управлять персоналом. Restaurant Empire – исключительно многогранная игра, впрочем, Тревор Чан, создатель проекта, никогда не заостряет внимание на каких-то отдельных аспектах. В этом мы смогли убедиться, опробовав предрелизную версию игры, любезно предоставленную компанией «Акелла».

В режиме кампании вы столкнетесь с различными сценариями, которые в совокупности образуют складную сюжетную линию. Правда, для тех, кому не по душе запланированные события, существует свободный режим – в нем вы не найдете никаких ограничений. Не переживайте, если на первых порах вместо элитного ресторана у вас получится второсортная забегаловка. Все-таки продержаться на плаву в городе, где крупная компания препятствует любым проявлениям частного бизнеса, не так-то просто.

Главное, особо не оригинальничать, а заботиться о красоте и комфорте. Вы же не хотите, чтобы посетители чувствовали себя, как хрюшки в загоне?





Дядюшка героя всегда готов поделиться мудрыми советами. Только кто захочет выслушивать его бредни?



Жители города проходят мимо. Поверьте, с моими кулинарными способностями такое плачевное состояние дел продлится недолго.





Всегда можно заглянуть на кухню и узнать, что там творится.



Об острые углы различных менюшек поначалу просто спотыкаешься, а от их обилия рябит в глазах. Посему завязка игры разбавлена обучающими миссиями, в которых доходчиво разъясняются все тонкости геймплея.

Начать следует с интерьера, и в этом плане игра, безусловно, напоминает The Sims. Вам знакомо чувство, когда приходится с любовью расставлять по помещению светильники, картины и гобелены, а на стены вешать обеденные столы? Главное, особо не оригинальничать, а заботиться о красоте и комфорте. Вы же не хотите, чтобы посетители чувствовали себя, как хрюшки в загоне?

На этом все сравнения с The Sims заканчиваются. После предстоит работа над составлением меню. Всегда найдется из чего выбирать – в игре представлены французская, итальянская и американская кухни. Более того, дошло до того, что помимо содержания вам разрешается изменять фон, цвет, шрифт... Гениально.

И, наконец, остается лишь подобрать персонал на требующиеся должности, после чего можно смело открывать ресторан и ждать первых посетителей. Здесь уже ждут новые приключения, но обо всем остальном – уже в полноценном ревью. ■

ТРЕВОР ЧАН.

КАПИТАЛИСТ СЕМИ КОРОЛЕВСТВ



СИ: Расскажите, пожалуйста, вкратце о своей карьере. Чем вы занимались до того, как попали в индустрию компьютерных игр? Что больше всего привлекает вас в создании игр?

ТЧ: В 1995 году, будучи еще независимым разработчиком, я создал Capitalism, и в тот же год игра была издана по всему миру. Успех проекта позволил мне основать собственную студию в Гонконге, и я почти сразу же занялся подбором команды. Первый проект, который мы выпустили, именовался Seven Kingdoms, ну а все остальное – уже история.

Перед тем как окунуться в индустрию компьютерных игр, я проработал некоторое время разработчиком программного обеспечения на коммерческой основе.

Вообще, можно назвать кучу причин, которые привели меня в игровую индустрию. Основная, пожалуй, – возможность воплощать свои собственные идеи, наблюдать и руководить проектом с момента его зарождения. Я полагаю, большинство дизайнеров мотивируют это так же.

СИ: Давайте оглянемся назад – можете вспомнить самые большие трудности, с которыми пришлось столкнуться в 1995 году, когда, собственно, был выпущен Capitalism? Исходя из того, что ваш первый проект является бизнес-симулятором, можно ли утверждать, что вы сами неравнодушны к предпринимательской деятельности?

ТЧ: Самая большая трудность, с которой я тогда столкнулся, заключалась в необходимости работать сразу в нескольких совершенно разных направлениях, что, в принципе, я и делаю до сих пор. На первых порах совмещать свои управленческие навыки и таланты дизайнера/программиста оказалось не так-то просто. К счастью, не без помощи своей команды Enlight я смог успешно преодолеть все препятствия. Мы всегда двигались в единственно верном направлении.

Да, конечно, я вижу себя в роли предпринимателя, и мне очень интересны все тонкости этой профессии, несмотря на ее крайне требовательный характер.

СИ: Почему вы выбрали тему ресторанного бизнеса для своего нового проекта Restaurant Empire, который издается в России компанией «Акелла»? Где вы черпаете идеи, которые позже воплощаете в своих играх?

ТЧ: На самом деле, людей, заинтересованных в ведении ресторанного бизнеса, гораздо больше, чем можно себе представить. Я беседовал со многими знакомыми и пришел к выводу, что ресторан действительно – крайне привлекательная тема. А значит, все это является хорошим основанием для того, чтобы можно было принять ответственное решение о создании новой игры. Restaurant Empire – именно тот проект, который мы хотим воплотить в жизнь.

СИ: Что нового принесет ваш проект в жанр менеджмент-стратегий? Каковы, на ваш взгляд, ключевые особенности Restaurant Empire? Можете назвать основные отличия игры от прочих представителей жанра?

ТЧ: Геймплей Restaurant Empire находится под сильным влиянием сюжетной линии, что уже является отклонением от устоявшихся в бизнес-симуляторах традиций. Правда, игра способна похвастаться не только увлекательным сюжетом. Помимо всего прочего, в ней нашлось место для различных ролевых элементов. Здесь идет речь и о принятии участия в кулинарных соревнованиях, и о получении секретных рецептов, и о стремлении стать настоящим профи своего дела. В целом геймплей игры не похож ни на что из уже существующего. Мы точно уверены, что вдохнем новую жизнь в жанр менеджмент-стратегий.

СИ: Вы говорите, что в Restaurant Empire не обойдется без ролевых элементов. Будут ли играющего беспокоить все те заботы, с которыми сталкиваются владельцы ресторанов в реальной жизни?

ТЧ: Да. В игре будут представлены все этапы, через которые суждено пройти начинающим бизнесменам, решившим открыть свой ресторан. Перечислю по порядку: выбор местности для постройки здания, решение интерьера ресторана, составление меню, заимствование рецептов, определение ингредиентов, найм и управление персоналом, а также продвижение своего бизнеса. И это еще далеко не все.

СИ: Вы не упомянули про конкурентов. Будет ли реализована конкурентная борьба между владельцами? Какие действия необходимо предпринимать, чтобы бизнес процветал?

ТЧ: В начале игры, на этапе, когда вы еще будете только развивать свое дело, вам придется мыслить шире и избегать прямой конкуренции с коварными соперниками. К примеру, вы можете направить все усилия на совершенствование навыков персонала и добиться превосходства в приготовлении определенных блюд. Как только ваша забегаловка будет достойна называться элитным рестораном, имеет смысл расширить меню, поработать над новым дизайном интерьера и опять же заняться обучением персонала.

СИ: Хорошо. Можете описать свой типичный рабочий день в Enlight?

ТЧ: Я утверждаю детали проекта с командой, общаюсь с партнерами по бизнесу, размышляю над игровым дизайном, пишу концепт-документы, провожу различные деловые встречи, на которых обсуждаются дальнейшие направления развития компании. Кроме того, я выполняю кучу управленческих обязанностей, являясь CEO Enlight.

СИ: Как вы предпочитаете проводить свое свободное время, если, конечно, оно у вас есть? Вы играете в компьютерные или видеоигры, или, быть может, вас от них воротит, так как вы занимаетесь своими проектами?

ТЧ: Если наступают длительные праздники, я отправляюсь путешествовать. В обычные же выходные дни я обожаю ходить в кино либо же выбираться куда-нибудь с друзьями. В принципе, ничего особенного.

СИ: Что по поводу развлечений в целом? Какие ваши любимые фильмы, книги? Какую музыку нравится слушать?

ТЧ: Я достаточно часто хожу в кино и стараюсь не пропускать ни одной популярной ленты. Последний фильм, который я приобрел на DVD с Amazon.com, называется Fierce Creatures, и его никогда не показывали в кинотеатрах Гонконга. Я читаю весьма разнообразную литературу. Последняя книга, которая меня сильно впечатлила, называется «Краткая история мира», ее написал Джефри Блейни. Крайне занимательное чтиво, настоятельно рекомендую.

СИ: Каковы ваши планы на ближайшее будущее?

ТЧ: Мы начали работать над новым проектом, который сочетает в себе черты трехмерного экшна и военной стратегии. Действие игры, кстати, разворачивается в средние века. Мы пытаемся подобрать исключительно правильные дозы экшна и стратегии, дабы играющий смог полностью погрузиться в игровой мир.

СИ: Ну что же, благодарим вас за интервью. Приятно было пообщаться. Желаем вам продолжать исследовать жанр стратегий и надеемся, что в будущем появится немало первоклассных проектов с приставкой Trevor Chan's!

ТЧ: Спасибо вам. Мне интервью доставило не меньшее удовольствие.

Выражаем благодарность Ивану Кузнецову, PR-менеджеру компании «Акелла», за помощь в подготовке материала. ■

АНАТОЛИЙ НОРЕНКО
SPOILER@GAMELAND.RU

АНАТОЛИЙ НОРЕНКО SPOILER@GAMELAND.RU, ВАЛЕРИЙ «А. КУПЕР» КОРНЕЕВ VALKORN@GAMELAND.RU

- **ПЛАТФОРМА:** Game Boy Advance
- **ЖАНР:** turn-based strategy
- **ИЗДАТЕЛЬ:** Capcom
- **РАЗРАБОТЧИК:** Capcom
- **ОНЛАЙН:** http://www.capcom.com
- **ДАТА ВЫХОДА:** март 2003 года (США)

ONIMUSHA TACTICS

Генма, «коварное существо из подземного мира», готовится куролесить на вольно раскинувшихся японских просторах. Сколотив под своим началом целую армию демонов-завоевателей, Генма отправляет ее в поход с целью поработить всех встречных-поперечных, установив на дальневосточных островах правление имени себя, великого и ужасного. Генмический режим. Генмаритаризм. Так или иначе, противостоять захватчикам вызвался Онимару, юный отрок из клана Огр, командующий крохотным отрядом воинов. Игровой процесс, как несложно догадаться, в общих чертах копирует Ogre Battle и Final Fantasy



Вне зависимости от названия игры и платформы графика остается неизменной.

Tactics. Максимальное число сражающихся с каждой стороны – восемь, разрешается комбинировать собранные предметы, улучшая свою экипировку новой гибридной броней или оружием. По словам Тодда Торсона, капкомовского директора по маркетингу, Onimusha Tactics, «соединяющая стратегический подход с богатством геймплея от Capcom, станет важным пополнением сверхпопулярного сериала». Вот прямо так он и сказал. ■



- **ПЛАТФОРМА:** PC, PS2, GC, Xbox, GBA
- **ЖАНР:** action
- **ИЗДАТЕЛЬ:** Ubi Soft
- **РАЗРАБОТЧИК:** Ubi Soft
- **ОНЛАЙН:** http://www.ubisoft.com
- **ДАТА ВЫХОДА:** март 2003 года

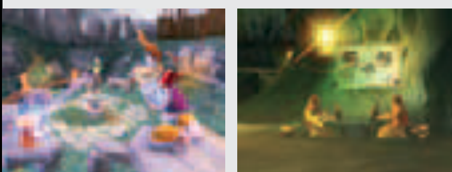
RAYMAN 3: HOODLUM HAVOC

Будучи от рождения спрайтовым героем, Рэймен без особых осложнений перенес в 1999 году пластическую операцию и лихо ворвался в трехмерное пространство. Теперь, по прошествии четырех лет, стильный герой готов сделать серьезный прыжок вперед – покорить системы нового поколения.
Более того, у Рэймена появился неплохой повод для очередного эффектного пришест-



Нет, это не Жугдердэмидийн Гуррагча. Но определенное сходство имеется.

вия – темные светлячки загорелись идеей захватить мир. Задача осложняется тем, что пупырчатый приятель Глоббокс невзначай проглотил предводителя шайки и теперь вынужден галлонами пить противный сливовый сок. К сведению, толстобрюхая жаба вещает в игре голосом Джона Легуизамо, известного, например, по роли в Super Mario Bros. А одного из персонажей озвучивает актер Билли Вест. Помните робота-алкоголика Бендера из «Футурамы»? Вот-вот. Игра обещает от 10 до 15 часов насыщенного геймплея в стиле Rayman 2: The Great Escape, правда, без нововведений не обошлось. Как пример, power-up'ы действуют в течение определенного времени, преображая внешность героя, и на их грамотном применении строится большая часть головоломок. Из всех версий Rayman 3 выделяется проект для GameCube, который хвастается совместимостью с GBA-инкарнацией игры. Портативный Hoodlum Havoc, кстати, является продолжателем традиций несомненного хита Rayman Advance. ■



Вряд ли новый Rayman сможет нас чем-нибудь удивить. Кроме качества.

- **ПЛАТФОРМА:** PlayStation 2, Xbox
- **ЖАНР:** action/adventure
- **ИЗДАТЕЛЬ:** THQ
- **РАЗРАБОТЧИК:** VIS Entertainment
- **ОНЛАЙН:** http://www.evildeadgame.com/
- **ДАТА ВЫХОДА:** март 2003 года

EVIL DEAD: FISTFUL OF BOOMSTICK

Похоже, для простого служащего универмага S-Mart вновь нашлась нестандартная работенка. Полчища нечисти оккупировали городок в штате Мичиган, а значит, честолюбивый Эшли собирается объясниться с мертвецами в своей неподражаемой манере. С двустволкой за пазухой и бензопилой в штанах.
В то время как фанаты хором требуют четвертую часть культового сериала, THQ решила предпринять вторую попытку по использованию марки Evil Dead в области видеоигр. И это – после во многом провального Hail to the King. Разработку игры доверили компании Vis, причастной к безумным происшествиям в State of Emergency.
Досадно, что Fistful of Boomstick можно сразу же причислить к стану проходных проектов. Игру не спасает даже то, что она остается верной духу трилогии. И, самое обидное, уже никому не интересен тот факт, что Брюс Кэмпбелл принимает непосредственное участие в ее создании. Говорят, он, как умалишенный, носится по офису компании с лопатой и орет что-то во всю глотку (читай: озадачен выбором необходимого арсенала и занимается написанием проникновенных диалогов).
Судя по скриншотам, игра выглядит просто ужасно. К сожалению, не в плане атмосферы, а с позиции качества графического исполнения. Верной ли дорогой идут господа, пытаясь создать жестокий beat'em-up со столь наплевательским отношением к оформлению? Видимо, они берут пример с Сэма Рэйми, раннее творчество которого как раз не отличалось высокими бюджетами... ■



Толпы монстров, реки крови и верный шотган – Evil Dead в представлении студии Vis.

АНАТОЛИЙ НОРЕНКО SPOILER@GAMELAND.RU

- **ПЛАТФОРМА:** Xbox
- **ЖАНР:** action/adventure
- **ИЗДАТЕЛЬ:** Capcom
- **РАЗРАБОТЧИК:** Capcom
- **ОНЛАЙН:** http://www.capcom.com
- **ДАТА ВЫХОДА:** III квартал 2003 года

DINO CRISIS 3

В последнее время компания Capcom взяла за моду украшать свои проекты ярлыками «эксклюзивно для...». Седовласый красавец Данте из Devil May Cry шинкует врагов исключительно на просторах PlayStation 2, недосказанные истории Resident Evil суждено узнать владельцам GameCube, а истребление динозавров-мутантов доверили поклонникам Xbox. Все верно, грядет третья часть серии Dino Crisis! Only for Xbox.

На дворе 2548 год. После трехсот лет пребывания в неизведанном пространстве в космосе вновь замаячил корабль со странным названием Ozymandius. Патрик со своим отрядом отправляется на борт судна с одной единственной целью – узнать всю правду о пропавшем без вести экипаже.

По словам создателей, в Dino Crisis 3 они постарались уйти от устоявшихся традиций серии. Чего только стоит появление джетпака! Вместе с тем игре не избежать стандартных элементов survivial horror. Сбор вещей, активация рычажков, встречи с мутировавшими динозаврами, всего этого хватает сполна. Любопытно то, что сам корабль представляет собой одну большую головоломку с вместительными помещениями, уходящими в никуда коридорами, передвигающимися стенами и рассыпающимися платформами.

В целом перед нами довольно многообещающий проект, определенно заслуживающий внимания. С красивой графикой, звуком в 5.1 Dolby Digital и обновленной концепцией. ■



Трехмерные модели зубастых тварей выполнены на все пять баллов.



- **ПЛАТФОРМА:** PC, PS2, Xbox
- **ЖАНР:** management
- **ИЗДАТЕЛЬ:** Universal Interactive
- **РАЗРАБОТЧИК:** Blue Tongue
- **ОНЛАЙН:** http://www.bluetongue.com/
- **ДАТА ВЫХОДА:** март 2003 года

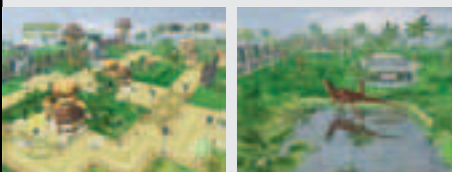
JURASSIC PARK: OPERATION GENESIS

Как показывает практика, не всегда от игры с Jurassic Park в названии стоит ждать безумного экшна с каким-нибудь озлобленным птеродактилем в главной роли. Как вам, например, понравится симулятор парка, в котором предлагается разводить динозавров?



В игре также предусмотрена смена времени суток.

В игре представлено два основных режима. Первый, наиболее миролюбивый, сильно напоминает по замыслу Theme Park. В вашем распоряжении земельный участок или даже целый остров, который необходимо превратить в доходный парк развлечений. Вначале придется позаботиться о соответствующей флоре, проложить по территории речушки, дабы затем уже потратить полученные от инвесторов деньги на обустройство загонов. В игре насчитывается порядка 25 видов динозавров, причем весь список можно вполне себе представить по засветившимся в трилогии особям.



Чем выше рейтинг, тем больше посетителей. Чем больше посетителей, тем выше рейтинг. И так далее...

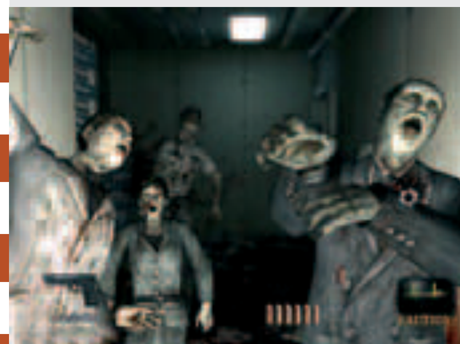
Посадите Ти-Рекса в одну клетку с рапторами, как хищник тут же полакомится легкой добычей. Кстати, за безопасностью посетителей придется следить в первую очередь. Впрочем, об этом аспекте игры расскажет и наглядно все продемонстрирует более динамичный второй режим. На протяжении 12 миссий вы должны будете спасать посетителей от вырвавшихся на волю зубастых тварей. Причем все действие происходит на территории уже застроенных и функционирующих парков. ■

- **ПЛАТФОРМА:** PlayStation 2
- **ЖАНР:** action
- **ИЗДАТЕЛЬ:** Capcom
- **РАЗРАБОТЧИК:** Capcom
- **ОНЛАЙН:** http://www.capcom.com
- **ДАТА ВЫХОДА:** июнь 2003 года

RESIDENT EVIL: DEAD AIM

Несмотря на вводящее в заблуждение название (придуманное для западного релиза), Dead Aim является преемником многострадальной серии Gun Survivor. Ежели желаете, четвертой по счету попыткой. Быть может, в этот раз у создателей все заладится, и мы, наконец, получим динамичный и красивый lightgun-шутер?

Завязка не сулит ничего экстраординарного: некто Брюс МакГавин отправляется на дрейфующий где-то посреди Атлантического океана корабль. Однако в результате проводившихся на борту экспериментов судно теперь кишит зараженными T-вирусом тварями. Наследие Resident Evil ощущается сразу же, не находите?



Зомби не нуждаются в интеллекте – они всегда берут числом.

Что любопытно, исследовать корабль разрешается, используя вид от третьего лица. Побывать придется практически везде, начиная с палубы и заканчивая мрачными грузовыми отсеками. Ну а при встречах с жаждущими плоти зомби предлагается переключаться на вид «из глаз». Вот тут уже пригодится ваш давно запылившийся от бездействия GunCon 2. Ликованию нет предела? В вашем распоряжении арсенал из нескольких пушек, которым точно найдется применение на всех без исключения уровнях игры.

Вся надежда, на самом деле, на достаточно мощный графический движок и небезынтересный геймплей, в котором дополняют друг друга исследование уровней, решение головоломок и столкновения с монстрами. ■



АНАТОЛИЙ НОРЕНКО SPOILER@GAMELAND.RU, ОЛЕГ КОРОВИН KOROVIN@GAMELAND.RU

■ **ПЛАТФОРМА:** PC, PS 2, GC, Xbox
■ **ЖАНР:** action
■ **ИЗДАТЕЛЬ:** Activision
■ **РАЗРАБОТЧИК:** GenePool
■ **ОНЛАЙН:** http://www.activision.com
■ **ДАТА ВЫХОДА:** весна 2003 года

X2: WOLVERINE'S REVENGE

Релиз X2: Wolverine's Revenge приурочен к премьере X2 – продолжению X-Men. Стало быть, студии GenePool вовсе не обязательно надрываться. Не исключено, что зрители, находясь под впечатлением после показа ленты, невольно подхватят коробку с



На скриншотах Вульфи смотрится достойно. Интересно бы понаблюдать за ним в действии.

игрой вне зависимости от ее содержания. Действие X2: Wolverine's Revenge разворачивается в далеком 1960 году, и вам предстоит помочь когтистому герою отыскать зловредных ученых и отомстить им за все проделки. Основной упор создатели делают на боевую систему. Так, применяемые атаки выбираются в зависимости от числа окружающих противников, более того, с учетом их расположения.
Помимо стандартной полоски здоровья, Вульфи может похвастаться индикатором ярости. При достижении максимальной отметки атаки становятся более мощными, да



и скорость передвижения увеличивается. Более того, всегда дозволено задействовать специальные умения. К примеру, с помощью инфракрасного видения можно находить следы и отпечатки, а также замечать расставленные вокруг минные ловушки.
В игре насчитывается порядка 20 уровней, которые разбросаны по шести локациям. Фанатам будет интересен список персонажей, которые засветятся в проекте: Colossus, Rogue, Beast, Magneto, Lady Deathstrike, Sabretooth, Wendigo, Juggernaut. Вы еще не упали в обморок от обилия знакомых имен? ■

■ **ПЛАТФОРМА:** PS2, Xbox, GameCube
■ **ЖАНР:** action
■ **ИЗДАТЕЛЬ:** Activision
■ **РАЗРАБОТЧИК:** Luxoflux
■ **ОНЛАЙН:** http://www.activision.com/
■ **ДАТА ВЫХОДА:** не объявлена

TRUE CRIME: STREETS OF LA

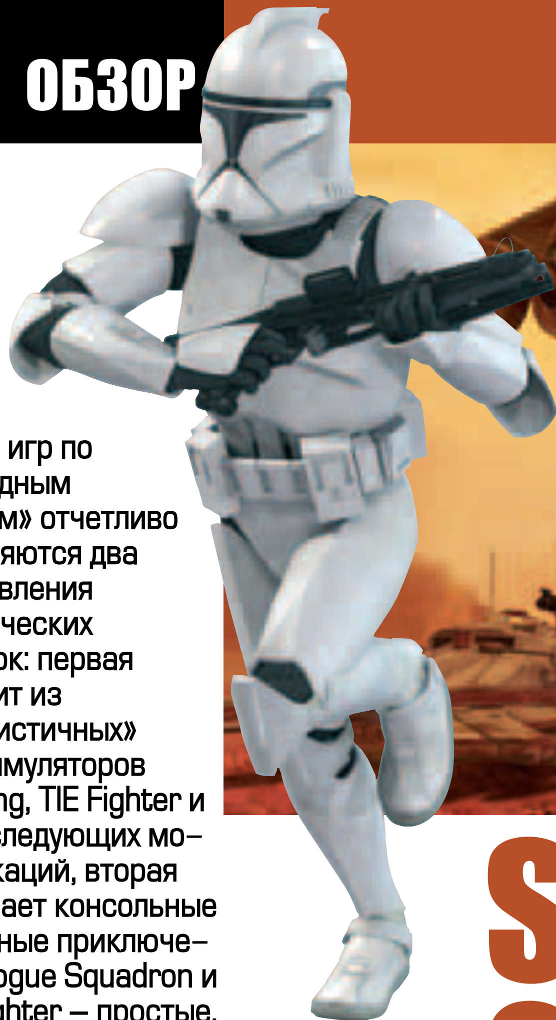
Можете называть эту игру клоном GTA, можете обвинять разработчиков в использовании идей из Dead to Rights и Max Payne, но одно можно сказать точно: True Crime будет хитом! Для начала разработчики из Luxoflux с точностью до сантиметра воссоздали улицы Города Ангелов. 800 квадратных километров, друзья мои! Затем они решили дать нам полную свободу перемещения и на сто процентов развязанные руки. Видите ли, мы играем за полицейского с очень крутым нравом, который не привык церемониться, когда речь идет о борьбе с плохими парнями. Нам велели преследовать подозреваемого? Можно так и сделать: догнать, избить и допросить. А можно столкнуть в кювет и пустить пулю в башку. Тотальная нелинейность и стопроцентная зависимость развития сюжета от наших действий.
Наш герой крут не только на колесах, но и



По ходу игры мы встретим многих мастеров различных видов единоборств. После курса обучения можно будет поставить их технику на вооружение.



на своих двоих. По ходу игры нам предстоит изучать различные виды восточных и прочих единоборств для рукопашного общения с братками, а также совершенствовать умения владения огнестрельным оружием. Можете ждать от игры чрезмерной жестокости и очень откровенных выражений. И вообще, ждите многого – не ошибетесь! ■

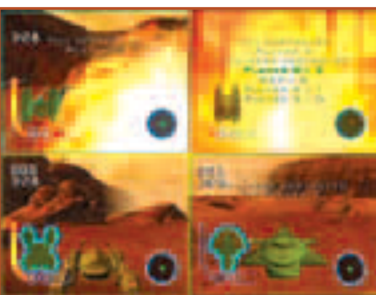


Среди игр по «Звездным войнам» отчетливо выделяются два направления космических леталок: первая состоит из «реалистичных» PC-симуляторов X-Wing, TIE Fighter и их последующих модификаций, вторая включает консольные аркадные приключения Rogue Squadron и Starfighter – простые, совершенно линейные адреналиновые шутеры. Линейка симов все никак не получит развития, а вот в полку аркадок все прибывает.

STAR WARS: CLONE WARS

ВОЙНА КЛОНИЧЕСКАЯ НАЧАЛАСЬ!

- **ПЛАТФОРМА:** PlayStation 2, GameCube
- **ЖАНР:** action/adventure
- **ИЗДАТЕЛЬ:** LucasArts
- **РАЗРАБОТЧИК:** Pandemic Studios
- **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** до 4
- **ОНЛАЙН:** http://www.lucasarts.com/products/starwarstheclonewars/



ВАЛЕРИЙ «А.КУПЕР» КОРНЕЕВ
VALKORN@GAMELAND.RU

Появление масштабного шутера, основанного на «Атаке клонов», было исключительно вопросом времени. Первой ласточкой оказался Jedi Starfighter, где бравые рыцари в одиночку расправлялись с армиями врага, рассекая атмосферу чужих планет на своих характерных треугольных истребителях. Хотя в игре присутствовало несколько единиц техники из «Эпизода II», она не смогла должным образом передать дух фильма – за кадром остался весь пафос сражений республиканских армий и дроидов Торговой федерации. Анонсированная вскоре The Clone Wars была призвана исправить положение, окунув игрока в самую гущу вооруженного противостояния. Что она и делает с переменным успехом.

ЭТО ДЕЛО ДЛЯ КЛОНОВ!

Pandemic Studios известны прежде всего как авторы нашумевшего римейка Battlezone для PC и на удивление нестрашной стратегии Army Men: RTS (PC, PS2), поэтому многие решили, что и здесь нас ждет без пяти минут тактический симулятор, позволяющий наполеонствовать на поле боя, свободно перемещаясь между участвующими в сражении юнитами, отдавать приказы звеньям и соединениям, не забывая самолично участвовать в горячих перестрелках. Эта часть геймеров была, наверное, изрядно обескуражена – финальная версия игры практически полностью лишена каких-либо тактических элементов, будучи, по сути, вариацией Rogue Leader с техникой из «Атаки клонов». В вашем распоряжении пятерка средств передвижения (республиканский десантный катер, джедайский истребитель, танк TX-130 S, шагоход AT-XT, спидер 74-Z и животное по имени Мару), впереди – 16 продолжительных кампаний, а менеджмент войск сводится к командам «атаковать» или «перегруппироваться», выдаваемым по радио немногочисленным однополчанам. Задания



▲ Шагоход AT-TE – основная единица республиканской техники.

варьируются от уничтожения всех дроидов в зоне видимости до эвакуации разведчиков и защиты санитарных/грузовых конвоев, зачастую – наперегонки со временем. Несколько раз вам даже предложат управлять выбравшимся из своего звездолета джедаем, бегающим туда-сюда и машущим мечом – эти сцены сделаны совершенно халтурно и явно «для галочки» – типа вот мы даже как умеем. Каждая миссия состоит из ряда обязательных и дополнительных заданий. Сначала крошим дроидов на Геонозисе, далее – везде!

Задания варьируются от уничтожения всех дроидов в зоне видимости до эвакуации разведчиков и защиты санитарных/грузовых конвоев, зачастую – наперегонки со временем.







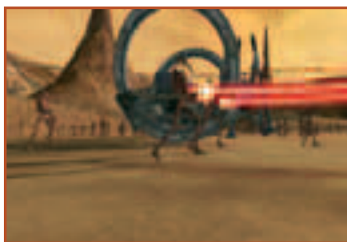
ГРОМ ГРЕМИТ, ЗЕМЛЯ ТРЯСЕТСЯ

Авторам удалось передать ощущение участия в крупных сражениях – то есть нам кажется, что все именно так и происходит: экран кишит дружественными юнитами и техникой противника, атмосферу разрезают полосующие во все стороны лучи лазеров, и в полной, казалось бы, неразберихе обе стороны упорно пытаются гнуть свою линию. Постоянно находишься в напряжении, нет времени разглядывать окружающий пейзаж (и хорошо, потому что большинство пехотинцев внизу на поверку оказываются статичными битмапами) – смертоносный импульс в любой момент может пробить истощенные щиты и вспенить материал обшивки. Интеллект как врагов, так и напарников при этом оставляет желать лучшего, и сбивают вас обычно не от большого ума – просто-напросто берут количеством. Шутер он ведь шутер и есть, вся разница между The Clone Wars и Starfighter в том, что здесь вам дают нюхнуть порох



В верхнем левом углу – список команд для ведомого джедая.

у крупномасштабных баталий на поверхности планет вместо того чтобы насылать тучи врагов на фоне скучной черноты космоса. Графика здесь заметно слабее, чем в годовалой Rogue Leader – особенно это касается версии для PS2: пейзажи пустоваты, модели техники совсем простенькие – это не говоря уже о том, что ни один механизм из «Эпизода II» и близко не валялся рядом со старыми-добрыми X-крылами, шаттлами класса «лямбда» и Звездными разрушителями. Мало того, что в игре особо не на что посмотреть, так еще и частота кадров снижается в тех самых сценах, которые должны быть наиболее интенсивными – влетаешь на всех парах в скопление врагов, и все вокруг как под воду уходит... Режим Campaign, несмотря на назойливость противников в поздних миссиях, проходится всего за день-два, американцы такие игрушки обычно берут напрокат на выходные.





ПРОЛОНГАЦИИ РАДИ

Реализованные посредством split-screen четыре вариации многопользовательского режима призваны растянуть удовольствие. Duel – стандартные сражения один на один; Control Zone – вариация «Царя горы», где игроки обороняют клочок земли; в Conquest авторы нашли-таки применение своему опыту работы над Battlezone, соорудив простенький, но захватывающий боевой режим со стратегическими элементами (необходимо захватывать форпосты, где строятся управляемые компьютером юниты – после чего вы можете, отдавая несколько типов приказов своей мини-армии, попытаться разрушить базу противника); последний режим, Jedi Academy, являет собой кооперативный марафон на выживание, где игрокам необходимо выстоять против накатывающегося волнами неприятеля. В GC-версии мультиплеер рассчитан на четырех участников, на PS2 он ограничен всего двумя, и на обеих консолях он нещадно тормозит, мешая оторваться на полную катушку.
Еще одна пустоватая стрелялка во вселенной «Звездных войн»? Похоже, что так. The Clone Wars не лишена амбиций, но за исключением нескольких крупных сражений с участием трех миллионов плоских битмапов и режима Conquest здесь нет ничего такого, что бы мы ни встречали в других играх сериала. ■

POWER-UPS

Все бонусы подсвечены разноцветным сиянием, чтобы их легко было заметить и идентифицировать. Вам будут доступны два вида батарей, восстанавливают силу щитов на четверть либо полностью (белое свечение), пополнение дополнительного оружия (синее свечение), усилитель бластеров (зеленое свечение), неуязвимость на 20 секунд (малиновое свечение), поле дезинтеграции, наносящее урон противникам в течение 20 секунд (красное свечение), и генератор маскировочного поля на 20 секунд (желтое свечение). Последние два бонуса доступны только в многопользовательском режиме.

РЕЗЮМЕ — СТРАНА ИГР

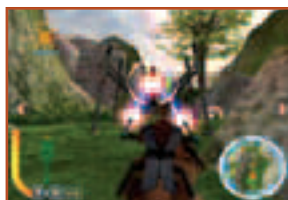
■ ПЛЮСЫ
Аркадный экшн, возможность принять участие в виденных в кино сражениях, неплохой мультиплеерный режим.

■ МИНУСЫ
Неглубокий геймплей, тупой AI, недостаточная продолжительность однопользовательской кампании, средняя графика, тормозня.

Не самый красивый, не самый интересный, не самый технически продвинутый, не самый оригинальный шутер по вселенной Лукаса.

6,5





STAR WARS: BOUNTY HUNTER

РАСХИТИТЕЛЬ ГРОБНИЦ

Игры по «Звездным войнам» являются частью того, что Джордж Лукас и компания именуют Expanded Universe – расширяющейся вселенной из книг, комиксов, игрушек и интерактивных продуктов, всесторонне дополняющих пятерку канонических фильмов. Эти сопутствующие товары поддерживают интерес фанатов, желающих узнать о тех событиях, которым не хватило места на кинопленке.

- **ПЛАТФОРМА:** PlayStation 2, GameCube
- **ЖАНР:** action/adventure
- **ИЗДАТЕЛЬ:** LucasArts
- **РАЗРАБОТЧИК:** LucasArts
- **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** 1
- **ОНЛАЙН:** http://www.lucasarts.com/products/starwarsbountyhunter/

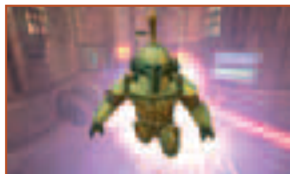
СТРАНА ИГР СЕРЕБРО ВЫБОР РЕДАКЦИИ

ВАЛЕРИЙ «А.КУПЕР» КОРНЕЕВ
VALKORN@GAMELAND.RU

ПРЯМАЯ РЕЧЬ

Говорит режиссер игры Джон Ноулс:

«Мы – большие фэны «Звездных войн», но вместе с тем – заядлые геймеры. К играм мы предъявляем высокие требования, особенно к играм по вселенной «Звездных войн». Такая игра должная в первую очередь удовлетворять запросы геймера, а уже потом – поклонника Star Wars. Мы старались достичь обе эти цели, находясь в жестких временных рамках, потому что релиз Bounty Hunter переносить было нельзя».



Из «Атаки клонов» нам известно, что охотник за головами Джанго Фетт послужил прототипом для выращеной на планете Камино республиканской армии клонов. Его сын Боба – один из этих клонов, пожалованный отцу в качестве награды (впоследствии Боба пойдет по стопам Джанго, также завоюет славу беспощадного наемника и будет гоняться за Ханом Соло по просторам классической кинотрилогии). В «Эпизоде II» Джанго Фетт – весьма колоритный персонаж второго плана: беспощадная, хладнокровная машина для убийства и одновременно заботливый, любящий отец. Редкий шанс поближе познакомиться с легендарным носителем мандалорианского доспеха дает нам игра, целиком и полностью ему посвященная.

БОБА ФЕТТ К ОТЦУ ПРИШЕЛ...

История, берущая начало через несколько месяцев после событий «Призрачной угрозы», раскручивается вокруг мрачного культа Бандо Гора (Bando Gora) и планов по устранению его таинственного лидера, вынашиваемых зловещим Дартом Сидиусом на пару с подручным Дартом Тираннусом. Последний занят поисками подходящего кандидата для клонирования, а Джанго Фетт, как раз согласившийся пустить кровь главарю сектантов, вполне подходит на роль «донора». Как и его единственный конкурент – садист Монтросс, неотвязно скользящий за Джанго по всей Галактике. К счастью для Фетта, ему на помощь готова придти ученица-оборотень Зам Вессель (ее жизнь впоследствии оборвал отравленный дротик), вдобавок за ним приглядывает старая подруга, крылато-пузатая тойдарианка Розатта – хранительница феттовских сбережений и по совместительству голос его совести. События игры проливают свет на то, как именно Фетт одержал победу в соревновании с Монтроссом, какие отношения связывают его с Вессель, да и просто дают нам понять, что ничто человеческое охотнику не чуждо, и даже закованный в броню Джанго способен испытывать симпатию или проявлять сочувствие.



▲ Джанго Фетт лихорадочно перебирает тактики, которые могут оказаться выигрышными в апокалиптической схватке с аналогом СЗРО.





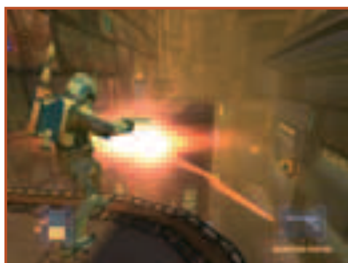


Через несколько секунд противник таки умудрится выпутаться. Если только вы его не застрелите.

Конечно, он все равно остается душегубом, но, в отличие от изувера-соперника, у него свой кодекс чести. Да и душонки-то ему попадаются сплошь пропащие: торговцы наркотиками, коррупционеры, пираты, маньяки – за таких не стыдно требовать награду.

ТАК ЗАВЕЩАЛА ЛАРА...

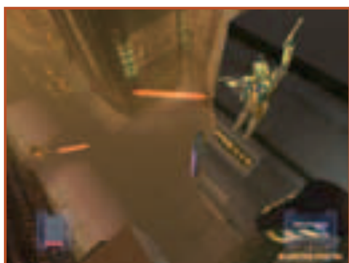
Два слова: Tomb Raider. Шесть кампаний, 18 крупных уровней с заковыристой архитектурой – раздолье для Фетта, экипированного немногим хуже полярной экспедиции. К чести разработчиков надо сказать, что Bounty Hunter не ограничивает действие стрельбой из бластеров с двух рук и прыжками по платформам: применение найдется всем без исключения охотничьим прибамбасам – гарпуну, лазерному резаку, огнемету, снайперской винтовке, ракетнице, гранатомету и воспетому фольклором портативному реактивному ранцу, в просторечии – джетпаку. Доверив главному герою столь внушительный арсенал в самом начале, разработчики рисковали тем, что игре просто-напросто нечем было бы удивлять продвигающимся по уровням геймеров. В LucasArts вполне элегантно выкрутились из положения, ограничив боеприпасы для всех видов оружия, кроме стандартных бластеров – особо мощные вещицы приходится беречь для схваток с боссами.





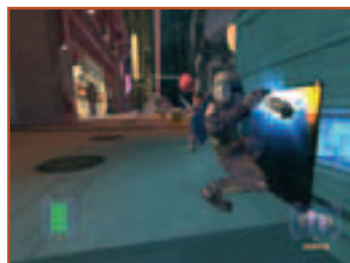
ТЯЖЕЛО В БОЮ

Разнообразить геймплей призваны дополнительные миссии: Джанго может преследовать крестного отца местной мафии, попутно разживаясь кредитами за счет улова рыбешки помельче – за головы большинства разгуливающих на свободе бандитов назначено вознаграждение разной степени солидности. Сам процесс идентификации преступника выполнен не совсем удачно: нужно выбрать вид от первого лица, навесить цифровую метку на интересующего субъекта и просканировать его – Фетт в это время являет собой идеальную мишень для врагов, чем те вовсю пользуются. Отстреливаясь, желательно не испепелить искомого бандита: часто вознаграждение выплачивается только за поимку живьем. Медлить тоже не стоит, ибо цель не имеет привычки стоять на месте, а начинает улепетывать со всех ног, прикрываемая шквальным огнем корешей. Уложив подельников, необходимо обездвижить добычу (обмотать тросом), после чего снова переключиться на вид «из глаз», подойти и нажать ▲ – только тогда захват будет засчитан. А кто сказал, что охотникам за головами легко живется? Несмотря на сложности с поимкой разыскиваемых, в Bounty Hunter играть приятно: чистый экшн здесь разбавляют загадки, связанные с устройством уровней – лифтами, секретными лазами и многоярусными конструкциями. Интеллект нескончаемых толп врагов возрастает пропорционально числу пройденных этапов.



КАК НА ВЫДАНЬЕ

Выглядит все это достойным образом: атмосферные локации моментально узнаваемы, полигонов куча, текстуры наложены с большим вкусом, спецэффекты не затасканные, частота кадров не падает ниже 30-ти, поддерживаются телевизоры с прогрессивной разверткой – рискнем обозвать Bounty Hunter самой красивой современной игрой по «Звездным войнам» после Rogue Leader на GameCube. Если бы еще норовистая камера бросила метаться и определилась, наконец, к чему привязываться – к Фетту или окружающим объектам – было бы всем счастье. Впервые в практике LucasArts видеовставки для игры были заказаны студии Industrial Light and Magic, чья оскароносная команда справилась с задачей, выдав CG-ролики необычно высокого для американцев качества. Японцев из Square переплюнуть все же не удалось – видно, что спецы из ILM тратили больше времени на проработку техники и интерьеров, чем на моделирование персонажей. Великолепный звук для Bounty Hunter писали в студии Skywalker Sound, пользуясь библиотеками Lucasfilm; композитор Джереми Соул сочинил для игры ряд композиций, развивающих темы саундтрека «Атаки клонов»; а Фетта и Вессель озвучили Темура Моррисон и Лиана Уолсмен – те же актеры, что говорили за них в фильме.



ЕСЛИ ОЧЕНЬ ЗАХОТЕТЬ

Выходит, можно нынче создать хороший игровой проект по «Звездным войнам» – если действительно мобилизовать доступные силы и не ставить лицензию впереди геймплея. Притом что Bounty Hunter далека от совершенства, она наголову выше большинства предшествовавших ей приставочных игр от LucasArts – всех этих Masters of Teras Kasi, Obi Wan, Super Bombad Racing, Demolition... Отрадно, что питомцы Лукаса наконец-то вспомнили о качестве. ■



ПОДЖОГ ПЯТОЙ ТОЧКИ

Вначале разработчики хотели, чтобы реактивный ранец Джанго применялся строго в определенных местах, однако когда они впервые опробовали устройство в деле, то поняли всю наивность такого подхода – джетпаком хочется пользоваться постоянно! Джанго без него – все равно что Супермен без плаща или Человек-паук без паутины. Заряда хватает на три секунды полета – этого достаточно, чтобы уйти от преследования или запрыгнуть куда-либо, а потом надо дать батарее пять секунд на перезарядку.





РЕЗЮМЕ

СТРАНА ИГР

■ ПЛЮСЫ

Крупные уровни, интересные головоломки, мощный движок, приятная графика, обвешанный гаджетами Фетт в качестве главного героя.

■ МИНУСЫ

Отдельные проблемы с поведением камеры, которая «цепляется» за детали фона; не слишком удобная система поимки преступников.

В кои-то веки сносное игровое воплощение далекой-далекой Галактики. Рекомендуем всем, кто хочет узнать, что можно сделать путного из Tomb Raider.

7,5

IMPOSSIBLE CREATURES



АРХИПЕЛАГ ДОКТОРА МОРО

Ахем. Граждане читатели, вы играли в такую не столь древнюю игру, как GeneWars от прославленной Bullfrog? Не играли? Жаль. Потому что если бы вы поиграли, то поняли, почему Impossible Creatures (далее по тексту чуть более фамильярно – IC) мне не понравилась.

- **ПЛАТФОРМА:** PC ■ **ЖАНР:** RTS ■ **ИЗДАТЕЛЬ:** Microsoft
- **РАЗРАБОТЧИК:** Relic ■ **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** до 4
- **ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:** PIII 800, 128 MB RAM, 3D-ускоритель (32 MB)
- **ОНЛАЙН:** http://www.impossiblecreatures.com

СВЯТОСЛАВ ТОРИК
TORICK@VOXNET.RU

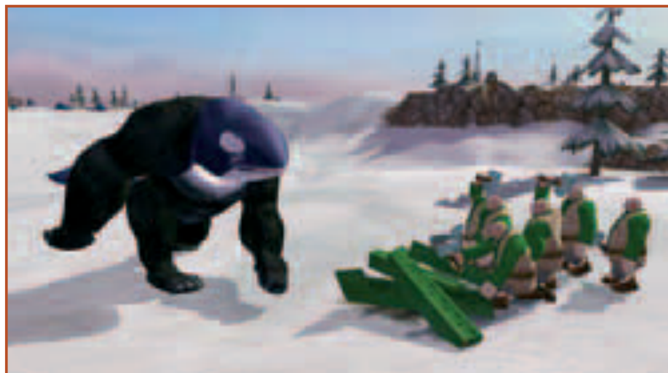
«МОДОМАНИЯ»

Маниакальное стремление плодить модификации популярных игр в итоге приводит к одному – ваш покорный слуга придирчиво отбирает самое лучшее, что вышло в последнее время, и аккуратно кладет ЭТО на диск. Видимо, Relic в курсе, что компакт-диск «СИ» – это не хвост волкомедведя, и заранее предупредили игроков о том, что движок и составляющие IC открыты для изменения и усовершенствования практически всякому любителю повозиться с параметрами. Ну а я уж постараюсь отловить лучшее из того, что попадет мне в клешнелапы.

ШАНС И СЫНОВЬЯ

Жил да был на свете парень по имени Рекс Шанс (Rex Chance – ничего, что я его так «русифицировал»?). Работал военкором до тех пор, пока ему не пришло письмо, в котором рассказывалось о том, что он, Рекс, является единственным и любимым сыном доктора Эрика Чайникова (опять же, Erik Chanikov). Далее идет обычная мелодрама про покинутого в детстве сына. В общем, Рекс двигает куда-то в южный район Тихого Океана (последнего места обитания папы-доктора), где и встречает странных







Волкопауки противника по всем параметрам проигрывают моим слоноскорпионам.

зверей, злобного военного, летающий паровоз и девушку по имени Люси. Пугаться не надо! Летающий паровоз добрый, девушка по имени Люси тоже добрая, а от злобного военного и его зверей Рекс Эрикович быстро сваливает на все том же агрегате из «Назад в будущее 3». Далее начинается собственно игра, заключающаяся в прыжках по островам и выполнении там миссий.

ЗВЕРЬЕ МОЕ

Звери в IC служат основой, из которой создаются юниты. Куча параметров и бонусных свойств, в которых нужно долго и смачно копаться, то приставляя ноги крокодила к туше бегемота, то скрещивая белого медведя с лобстером, то пытаясь создать наиболее дешевого летающего волка – это огромная порция неистребляемого фана. Даже конструктор LEGO не способен в той мере удовлетворить творческие потенции отдельно взятого игрока, в какой это делает конструктор зверья в IC.
Как и в любой RTS, прежде чем начать создавать и выпускать на волю плоды вивисекции, необходимо построить материальную базу. Ресурсов в игре всего два – уголь да электричество. Куда девается уголь, не знаю, но подозреваю, что если все юниты изготовляются из определенного количества того и другого ресурса, то они создаются так: из сожженного угля получают пар, который разделяют на кислород и водород, затем атомы с помощью электричества сдвигают куда надо и получают юнита буквально из воздуха. Бред? Ничуть не бредовее, чем сюжет IC.
Вообще, в Impossible Creatures самое забавное – искать несуразности. Бог с ней, с вивисекцией и летающим паровозом. Гораздо больше радует, что на соседних островах архипелага проживают белый и бурый медведи, а рядом разгуливают тигр и жираф. Взглянув на выводимые путем скрещивания новые породы, тоже можно свалиться от хохота под стол: как вам леммингосова или тигролобстер, вынесенный на коробку с игрой?
Помимо ресурсов, в вашем распоряжении всегда имеется стандартный набор зданий (я бы даже сказал RTS Base Construction Kit) – электростан-





▲ Берем две части гепарда, смешиваем с тремя частями скорпиона и получаем скорпгепарда.

ции, воспроизводитель юнитов, апгрейдер юнитов, защитные сооружения и так далее.

ВЗГРУСТНЕМ

А вот и бочку с дегтем подкатили. Спасибо, можешь идти домой, мишка. Или ты гиена? Черт вас разберет… ладно, неважно. Первая порция достается управлению. В наше просвещенное время, когда третья кнопка мышки стала всемирным стандартом и входит в меню Options/Input всех нормальных игр, IC предлагает крутить камеру вокруг ландшафта с помощью зажатой кнопки Alt. Изменить нельзя. Фраза «крутитесь, как хотите» слишком двусмысленна в данном контексте. Камеру, знаете ли, я и одной левой потаскать могу.





Далее по плану графика. Меня на днях в очередной раз обвинили, что я слишком сильно ударился в приставки и все больше отдаляюсь от лозунга «PC только и навсегда». Неправда. Я совмещаю развлечение и обязанности. Скажем, есть Virtua Fighter 4 с десятками тысяч полигонов на каждую модель. А есть IC с двумя-тремя сотнями полигончиков. Поняли, к чему я?



Когда я слушаю диалоги, которыми изобилует большинство игр, мне вслед за Константином Сергеевичем хочется воскликнуть: «Не верю!». Даже в наших локализациях порой такие перлы встречаются, что хочется плакать и ставить 3.5/5 за одну только «звуковую» порчу, казалось бы, идеального продукта. IC – не исключение. Геройские бравады Рекса и заумные речи Люси, не говоря уж о совершенно незлодейском голосе главного плохиша, в очередной раз напоминают мне о несовершенстве бытия.

В остальном – если еще что-то осталось – игра удалась. Если вам некуда кликнуть до выхода C&C: Generals (хотя он, вроде бы, уже должен выйти), возьмите IC. Скрасьте себе выходные здоровым смехом.

P.S. А GeneWars все равно лучше. ■

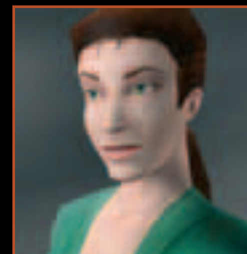
РЕКОМЕНДУЕМАЯ ЛИТЕРАТУРА

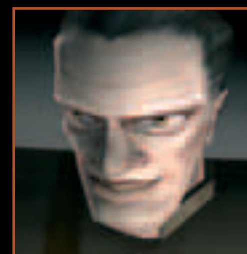
Знаменитый фантаст позапрошлого века Герберт Уэллс написал отличный роман «Остров доктора Моро». В ней главный герой становится свидетелем жутких экспериментов по скрещиванию (хирургическим путем, правда) животных. В итоге животные выходят из-под контроля, убивая создателей своими лапами и клыками, главный же герой еле-еле спасается из этого ада. При наличии Интернета вы можете и сами ознакомиться с литисточником IC по адресу: http://www.lib.ru/INOFANT/UELS/moreau.txt

Даже конструктор LEGO не способен удовлетворить творческие потенции отдельно взятого игрока в той мере, в какой это делает конструктор зверья в IC.

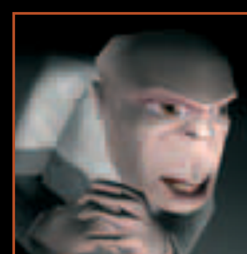
Начальные стороны конфликта: Рекс Шанс и Люси Уайлер vs Антон Джулиус. Остальные граждане пожелали остаться неизвестными до седьмой миссии.

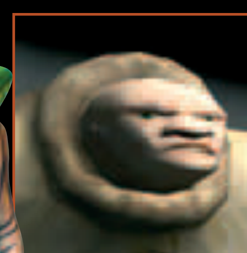












РЕЗЮМЕ — СТРАНА ИГР

■ ПЛЮСЫ
Конструктор зверей неплохой, есть над чем подумать… стратегия более или менее соответствует… а в остальном все вторично.

■ МИНУСЫ
Топорное 3D, управление, требующее некоторого привыкания, совершенно детский сюжет, музыка не в тему и несмешные гэги.

Отцы облажались. Люди, которые сделали Homeworld, два года уверяли нас, какая у них крутая выйдет игрушка, и как мы все протащимся. Я не проникся.

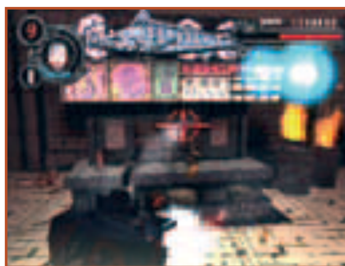
7,0



GUNGRAVE
ДИТЯ СЕМЕРЫХ НЯНЕК...

■ **ПЛАТФОРМА:** PlayStation 2 ■ **ЖАНР:** action/shooter
■ **ИЗДАТЕЛЬ:** Sega ■ **РАЗРАБОТЧИК:** Red Entertainment
■ **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** 1 ■ **ОНЛАЙН:** http://www.gungrave.com

Помесь ковбоя и вампира с повадками зомби тяжело ступает по коридору, сгорбившись под тяжестью раскачивающегося за спиной гигантского саркофага. Под шляпой отсвечивают стекла очков, в руках холодной сталью блестят исполинские вороненые стволы парных пистолетов. Если понадобится, Грейв разнесет этот клятый мир по кирпичику, но отыщет своих убийц и покажет им, как зимует фунт лиха.





▲ Месиво на фабрике, сплошь состоящей из унылых коридоров, смотрится свежо только на первых порах..

ПОВТОРИМ?

Есть ли смысл в повторном прохождении Gungrave? Одолев последнего босса, вы в зависимости от масштаба произведенных разрушений удостаиваетесь определенного ранга и получаете доступ к выбору уровней, режиму «замедленной съемки» (как в Max Payne) и коллекции 3D-моделей, выполненной в виде стенда, увешанного коробками с игрушечными фигурками персонажей.

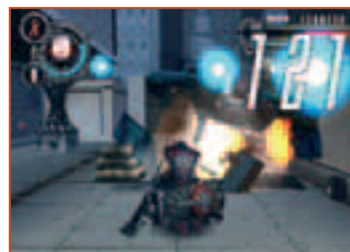
ВАЛЕРИЙ «А.КУПЕР» КОРНЕЕВ
VALKORN@GAMELAND.RU

Дальше следует басня о том, как батальон именитых японцев затеял сваять игру. Любители аниме сразу же опознают виновников – под крышей Red Entertainment собрались: художник по персонажам Ясухиро Найто (Trigun), дизайнер техники Кеске Фудзисима (You're Under Arrest!, Sakura Taisen), художник-постановщик Махиро Маэда (Blue Submarione 06) и 3D-аниматоры из TEAM ROMANoV (http://www.romanov.x0.com). Для участия в озвучке пригласили далеко не последних актеров-сэйю: Каюми Иэмасу (Куротова в «Наусике»), Томоко Каваками (Утена из одноименного сериала) и Кикуко Инуэ (Беллданди из Ah! My Goddess). Гитарные партии для фьюжн-саундтрека зазвали писать виртуоза Цунео Имахори, наяривающего в составе Seatbelts (Cowboy Bebop, Wolf's Rain). Читатели «Банзай!» уже задышали неровно, а для непосвященных поясним, что перечисленные господа и дамы – очень талантливые люди, приложившие руку ко многим аниме-фильмам, исправно получающим на наших страницах по пять розовеньких звездочек. Немудрено, что Gungrave – проект позерский, щеголяющий до дрожи стильной графикой, топорщащийся рваным сюжетом, полным драматичных поз вперемешку с пафосными речевками, – излучает чисто анимешный драйв. Sega по такому случаю даже японские голоса сохранила, снабдив диалоги субтитрами.

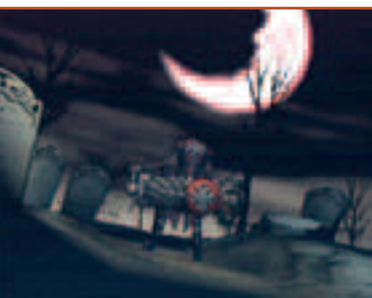
Артистическое великолепие отодвигает на задний план неожиданно примитивный геймплей. Словно в противовес чудовищно трудной Contra: Shattered Soldier коллектив Red выдал до смешного легкий шутер, при прохождении которого задержаться можно разве что на паре боссов ближе к концу. Вы жмете кнопку, автоприцеливание выбирает мишени, Грейв разражается смертельным пируэтом со стрельбой с двух рук и добивающим залпом из саркофага, счетчик попаданий зашкаливает, ваша энергия восполняется. Иногда можно капитально полечиться или шарахнуть одним из Super Shots – свинцовых лакомств для особо упертых противников. От играющего требуется лишь колошматить кнопку стрельбы и двигаться вперед, а совсем бесстыжие ленивцы и вовсе могут активировать функцию rapid fire. Раньше такие игры имели ограниченный запас continue, в случае поражения заставляли нас штурмовать уровень с самого начала и не давали шиковать, сохраняясь между этапами. Нынешние шутеры пали жертвой избалованных казуалов, и Gungrave следует считать низшей точкой этого падения. Мы не говорим, что этот диск следует избегать – сыграть в детище Red стоит каждому, кто ценит свежие визуальные решения и оригинальные графические находки. Только не ждите здесь равноценной замены Devil May Cry, договорились? ■

Нынешние шутеры пали жертвой избалованных казуалов, и Gungrave следует считать низшей точкой этого падения.





▼ Наиболее мощные суператаки Грейва переносят виновника и его врагов на кладбище.



РЕЗЮМЕ — СТРАНА ИГР

■ ПЛЮСЫ
Стильные персонажи, мастерский саундтрек, отлично срежиссированные сюжетные ролики, ураганные пляски Грейва на поле боя.

■ МИНУСЫ
Игру проходится как по маслу. Авторам не мешало бы задрать планку сложности, усложнить механику и разнообразить уровни.

Необычный проект, оказавшийся скорее демонстрацией тонкого художественного вкуса авторов, нежели их умения создавать захватывающие боевики.

6,5


«ДЕЛЬТА»




DELTA FORCE
СПЕЦНАЗ
ИГРУШКИ

СТРАНА ИГР ЗОЛОТО ВЫБОР РЕДАКЦИИ

METAL GEAR SOLID 2: Substance

TACTICAL ESPIONAGE EXPANSION PACK

Metal Gear Solid 2: Substance производит весьма неоднозначное впечатление. С одной стороны, на диске с игрой лежит непревзойденный хит Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty. С другой – набор из более чем четырех сотен дополнительных миссий представляет собой очень пеструю картину, где намешано много всего. Как хорошего, так и не очень. И все же пациент скорее крут, чем нет.

■ **ПЛАТФОРМА:** Xbox, PlayStation 2, PC ■ **ЖАНР:** stealth action ■ **ИЗДАТЕЛЬ:** Konami
■ **РАЗРАБОТЧИК:** Konami ■ **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** 1 ■ **ОНЛАЙН:** http://www.konami.com/substance

ЕЩЕ БОЛЬШЕ БОНУСОВ

После того как вы выполните определенное количество VR-миссий за Снейка или Рейдена, вам дадут новые костюмы соответствующего персонажа. Уверяю, Рейден в облачении Ninja – это стоящее зрелище. А по завершении прохождения режимов Sneaking, Weapon и First Person View становится доступен Variety Mode. Здесь собраны самые причудливые миссии, подчас в духе уморительной TimeSplitters 2. Кроме того, каждая миссия оценивается определенным количеством очков. Свои результаты затем можно будет опубликовать на сайте Konami, дабы все знали, кто круче всех играет в Substance.

▸ Смоделированные компьютером виртуальные уровни порой выглядят очень даже стильно.

ОЛЕГ КОРОВИН
KOROVIN@GAMELAND.RU

«Только для фанатов» – так можно было бы сказать про Metal Gear Solid 2: Substance, выйди он только на PlayStation 2, где Sons of Liberty есть у каждого уважающего себя геймера. Но волею судеб первым делом игра вышла на Xbox. Так что для тех владельцев консоли, которые еще не видели Sons of Liberty, Substance является совершенно обязательным приобретением. А вот интересность дополнительных миссий и бонусов каждому придется оценить для себя самостоятельно.

Общение с Substance для вас почти наверняка начнется с прохождения Sons of Liberty. Даже если вы в свое время исходили ее вдоль и поперек, Konami приготовила для вас очень серьезный аргумент для повторного прохождения. Имя ему Casting Theatre Mode. Этот режим дает возможность менять модели персонажей в восьми ключевых видеороликах из Sons of Liberty (озвучка, правда, остается неизменной). Как вам понравится эпизод, где Снейк пробирается к Metal Gear, видит, как другой Снейк произносит речь перед взводом солдат, а третий Снейк, появившись ниоткуда, расстреливает всех из револьвера и «угоняет» робота? Специально для вас, ненавистники Роуз, предусмотрена возможность посмотреть, как Рейден в финальном ролике вместо Солидуса рубит в капусту... свою возлюбленную! Также после прохождения Sons of Liberty становится доступным Boss Survival Mode, где вам придется сражаться со всеми боссами из игры на время.



Пожалуй, главную ценность в Substance представляют пять миссий, объединенных общим названием Snake Tales. Здесь вам предстоит играть за Снейка на уровне Big Shell. Все эти миссии имеют косвенное отношение к сюжету Sons of Liberty. Это похоже на рассуждения на тему «а что, если бы там не было Рейдена». Однако все сюжетные перипетии Snake Tales представлены в виде текста. Да, никаких вам кодеков и озвученных диалогов. Кстати, радаром во время этих миссий по совершенно непонятным причинам пользоваться нельзя. Сложность от этого увеличивается в разы.



Далее на повестке дня у нас 350 VR-миссий. Как и следует из названия, действие их разворачивается на бескрайних просторах созданных компьютером серых и жутко некрасивых уровней виртуальной реальности. Есть три режима: Sneaking Mode

РЕЗЮМЕ — СТРАНА ИГР

■ **ПЛЮСЫ**
Более 450 дополнительных миссий, возможность поиграть за несправедливо оставленного за бортом в Sons of Liberty Снейка.

■ **МИНУСЫ**
Отсутствие озвучки в Snake Tales, неисправленные проблемы с управлением, почти неиграбельный First Person View Mode.

Если говорить языком сухих цифр (количество миссий, бонусов и т.д.), то Substance – очень нужное приобретение. Однако истинную ценность игра все же имеет лишь в глазах фанатов.

8,0



▸ Неравный бой? Ну, так ведь Рейдену не привыкать.



(надо добраться до цели, не потревожив охранников), Weapon Mode (для каждого вида оружия создано по несколько уровней с мишенями самых разных размеров, прочности и степени подвижности) и First Person View Mode. Последний сочетает в себе как тир, так и stealth-элементы. Однако управление в игре абсолютно не приспособлено для перемещения с видом от первого лица. Так что этот режим развлекает разве что борьбой с интерфейсом без правил.

Alternative Missions, коих насчитывается около 150 штук, разворачиваются на уровнях из Sons of Liberty. Здесь в роли Снейка или Рейдена вам придется искать и обезвреживать бомбы, уничтожать врагов на уровне или незаметно подкрадываться к ним и брать на мушку, чтобы те сдавались сами (в режимах Bomb Disposal, Eliminate и Hold Up соответственно). Однако позволю себе заметить, что как чистокровный stealth action (без мощнейшей сюжетной подпитки) MGS 2 заметно слабее многих своих собратьев по жанру (читай, Splinter Cell).

Графически игра ни капли не изменилась и выглядит в точности как Sons of Liberty на PS2. Но есть один забавный момент. Из-за проблем с оптимизацией в некоторых (весьма редких, правда) эпизодах на Xbox Substance – чего греха таить! – здорово притормаживает. Особенно это заметно на танкере под проливным дождем.

Думаю, Konami можно похвалить. Конечно, не будь MGS 2 сам по себе хитом, Substance представлял бы небольшую ценность. Однако разработчики выложили на диск с игрой достаточно материала, чтобы задержать даже самых привередливых фанатов перед экраном телевизора на многие часы. ■



СУПЕРБАЙК: В плену скорости

■ **ПЛАТФОРМА:** PC ■ **ЖАНР:** racing ■ **ИЗДАТЕЛЬ:** Медиа-Сервис 2000 ■ **РАЗРАБОТЧИК:** Interactive Entertainment ■ **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** до 8 ■ **ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:** P 200, 32 MB RAM ■ **ОНЛАЙН:** http://www.media2000.ru/

АНАТОЛИЙ НОРЕНКО
SPOILER@GAMELAND.RU

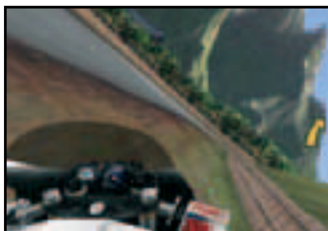
Жанр мотосимуляторов никогда не был обделен вниманием со стороны разработчиков, тем не менее, по-настоящему достойные проекты можно пересчитать по пальцам. На ум приходят успешная серия Superbike от EA Sports и некоторые ее последователи, такие, как, например, виновница настоящего обзора. На выбор предоставлены четыре режима. Пойдем от простого к сложному? Попробовать приручить железного коня можно в тренировочных заездах, а научиться идеально проходить трассы предлагается в режиме обучения, где на экране постоянно мельтешат различные подсказки. Далее следуют квалификация и, собственно, сама гонка.
Все правила проводящихся соревнований разрешается подстраивать

▼ Физическая модель крайне чувствительна ко всем вашим действиям.



▲ Прийти к финишу первым – задача не из простых.

под свои способности. Вместо десяти изматывающих кругов позволяется проскочить три, но никто никогда не запретит принять участие в гонке протяженностью 100 километров. Кроме того, в опциях выставляется возможность потери колеса и получения серьезных по-



вреждений для усложнения задачи. С вами всегда готовы схлестнуться 24 соперника, которыми руководит вполне рассудительный AI. Огромный плюс заключается в том, что поддерживается использование джойстика, геймпада или руля. Самый большой же недостаток кроется в визуальном оформлении. В 2000 го-



▲ В режиме обучения верное направление показывается всплывающими на экране стрелками.

ду, когда был выпущен проект, графика смотрелась очень даже неплохо, но сейчас уже однозначно меркнет в сравнении с последними новинками. ■

РЕЗЮМЕ

/4,5/

Средненький (очень средненький!) мотосимулятор, который слишком поздно добрался до российского рынка.

СТРАНА ИГР

1193 Anno Domini

■ **ПЛАТФОРМА:** PC
■ **ЖАНР:** management
■ **ИЗДАТЕЛЬ:** Медиа-Сервис 2000
■ **РАЗРАБОТЧИК:** Black Star
■ **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** до 4
■ **ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:** PII 266, 32 MB RAM
■ **ОНЛАЙН:** http://www.media2000.ru/

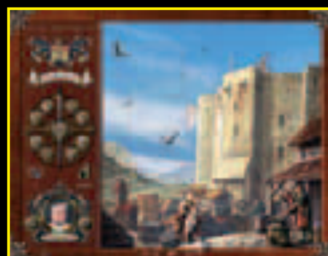
АНАТОЛИЙ НОРЕНКО
SPOILER@GAMELAND.RU

Как не сложно догадаться по названию, действие игры разворачивается в средние века, как раз после завершения третьего крестового похода. Немецкая студия Black Star предлагает вам пройти путь от простого торгаша до знатного негоцианта, а если повезет, владельца торговой империи, слово которого имеет к тому же немалый вес в политике.
Что любопытно, играть можно сразу вчетвером. Правда, при недостаточном числе желающих всегда разрешается прибегнуть к услугам компьютерных оппонентов. Цель у всех одна – обойти за полвека своих конкурентов. После выбора персонажа и распределения всех характеристик вы сразу же окажетесь на улицах города средневековой Европы, ломая голову над тем, куда податься дальше.
К примеру, вы можете взять заем в банке, дабы затем закупить на

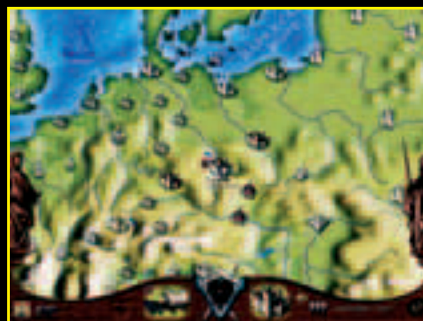
▼ Именно таким образом, по мнению создателей, выглядела торговая площадь в Праге в средние века.







рынке пользующиеся наибольшим спросом товары. Как правило, посещая соседние города и играя на разнице в ценах, вы без труда сколотите свой первый капитал. Причем в любом другом поселении вас будут ждать примерно те же самые задачи.
Как только появится приличная сумма денег, вы загоритесь желанием снарядить в кузнице караван и заняться обустройством торговых путей между городами. Ну а затем вам наверняка захочется наладить везде свои собственные производства, инвестировать все больше средств в экономику. Одним словом, к чему стремиться, найдется всегда.
Игровой интерфейс прост и доступен. Перемещение между локациями осуществляется посредством менюшек, которые украшены соответствующими эпохе художественными изысками. ■



РЕЗЮМЕ

/4,5/

Заслуживающий внимания симулятор торговли. По-немецки взвешенный и выверенный. Но только для страждущих – остальным лучше не беспокоиться.

СТРАНА ИГР

MOTO RACER ADVANCE

■ **ПЛАТФОРМА:** Game Boy Advance ■ **ЖАНР:** racing
■ **ИЗДАТЕЛЬ:** Ubi Soft ■ **РАЗРАБОТЧИК:** Adeline Software
■ **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** до 4 ■ **ОНЛАЙН:** http://www.ubisoft.com

ВАЛЕРИЙ «А.КУПЕР» КОРНЕЕВ
VALKORN@GAMELAND.RU

СТРАНА ИГР **ЗОЛОТО** ВЫБОР РЕДАКЦИИ

Три вида аркадных покатушек – Grand Prix, мотокросс и уличные заезды – по цене одного картриджа. Перед гонкой, как водится, вас встречает экран, где можно подыскать и взнуздать железного коня – руководствуясь показателями скорости, разгона, торможения и сцепления; причем каждый из параметров взаправду влияет на поведение стального жеребца на трассе. Поначалу в конюшне уживаются три пары обитателей (по два байка на каждый игровой режим), но по мере прохождения уровней загончик будет заполняться, и вскоре там уже негде будет покрышке упасть.

Сами заезды – прелесть. Вдобавок к широкому выбору трасс разработчикам из Adeline отлично удалось передать ощущение скорости – а это серьезное достижение. Благословенная кнопка «турбо», составляющая компанию газу, тормозу и смене передачи (если предпочитаете автомату ручное переключение скоростей), придает игре дополнительный драйв – равно как и комбо-приемы, за которые начисляются бонусные очки. По части визуального исполнения журить будем лишь отдельные цветовые решения: иногда сложно отличить дорогу от окружающего рельефа – оттенки сливаются. Зато в остальном – шик, блеск, красота. Только звук все-таки лучше не включайте. ■

▼ В кольцевых гонках на задворках кадра живо мелькают европейские достопримечательности.

▼ Марсианский пейзаж на поверку оказывается знойной саванной. Кишащей слонами.







РЕЗЮМЕ

/8,5/

Простой и доступный гоночный сим с миленькой графикой, обилием настроек, трасс и бонусов. Был бы посложнее – не факт, что пришелся бы ко двору на GBA.

СТРАНА ИГР

e-shop

http://www.e-shop.ru

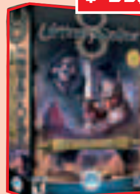
ИНТЕРНЕТ



PC

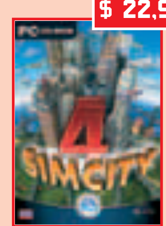

$ 21,99
Need for Speed: Hot Pursuit 2


$ 59,99
EverQuest: The Planes of Power Collector's Edition с Firiona Vie Figurine


$ 59,99
Ultima Online: Age of Shadows

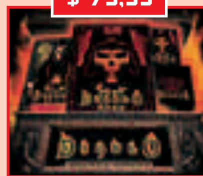

$ 59,99
Sid Meier's Civilization III: Play the World


$ 229,99
Jstck/ ACT LABS Force RS

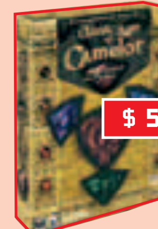

$ 22,99
Sim City 4

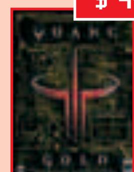

$ 59,99
Earth and Beyond

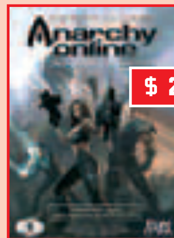

$ 79,99
Asheron's Call 2

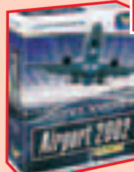

$ 79,99
Diablo Battle Chest


$ 89,99
The Sims Online


$ 55,99
Dark Age of Camelot: Shrouded Isles

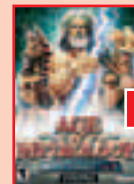

$ 49,99
Quake III: Gold Edition


$ 22,99
Anarchy Online: Notum Wars


$ 64,99
Airport 2002 Volume 1 Add-on к Microsoft Flight Simulator 2002


$ 56,99
Neverwinter Nights: Shadows of Undrentide


$ 89,95
Command & Conquer: Generals


$ 69,99
Age of Mythology


$ 119,99
EverQuest: Gold (Collector's Edition)

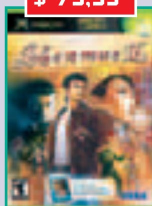
$ 229,99
Jstck/ CH Flight Sim Yoke USB



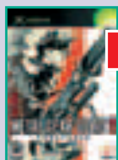
XBOX

$ 324,99$ / $ 349,99*


$ 129,99*
The House of the Dead 3 с Mad Catz Blaster

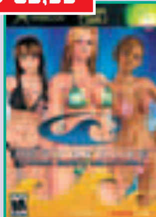

$ 79,99*
Shenmue II

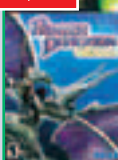

$ 83,99 *
Colin Mc'Rae Rally 3

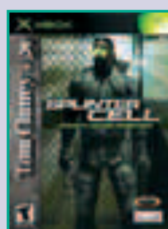

$ 83,99*
Metal Gear Solid 2: Substance


$ 19,99
Сумка/ Xbox 12 Game Carry Case


$ 87,99*
Star Wars: Knights of the Old Republic


$ 83,99*
Dead or Alive Xtreme Beach Volleyball


$ 83,99*
Panzer Dragoon: Orta


$ 69,99/ 87,99*
Tom Clancy's – Splinter Cell

GIFT Shop

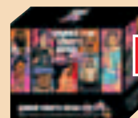

$ 33,95
(Blizzard) Diablo II Baseball Cap


$ 99,99
Final Fantasy X: Tidus Silver Watch


$ 90,99
Grand Theft Auto: Vice City – Soundtrack Box Set


$ 29,99
(Bungie) Halo: The Fall of Reach


$ 29,99
(Blizzard) Warcraft III Action Figure: Storm Rage The Night Elf


$ 27,99
(ORIGIN) Ultima Online: Lord Blackthorn Figure


$ 32,99
Onimusha 2: Samurai's Destiny: Yagyu Jubei Figure


$ 13,99
(GL) Футболка "Procedure Drinks" с логотиопм "Хакер", темно-синяя

МАГАЗИН

(095) 928-6089 (095) 928-0360 (095) 928-3574

GAME BOY ADVANCE

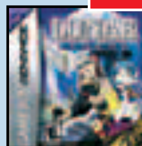

$ 105,99


$ 56,99
The Legend Of Zelda: A Link to the Past


$ 59,99
Super Mario Advance 3: Yoshi's Island


$ 59,99
Doom II


$ 65,99
The Lord of the Rings: The Fellowship of the Ring


$ 63,99
Lunar Legend


$ 55,99
Metroid Fusion

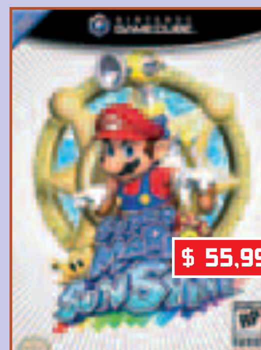

$ 67,95
V-Rally 3


$ 56,99
Super Ghouls N' Ghosts

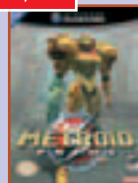

$ 56,99
Dragon Ball Z: The Legacy of Goku

NINTENDO GAMECUBE


$ 209,99 /$ 259,99*


$ 55,99 /$ 83,95*
Super Mario Sunshine


$ 83,99*
Skies of Arcadia Legends


$ 87,99*
Metroid Prime


$ 83.95*
Legend of Zelda: The Wind Waker


$ 39,99
Memory Card 251

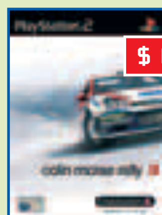

$ 85,99*
Mortal Kombat 5: Deadly Alliance


$ 82,99*
Resident Evil 2

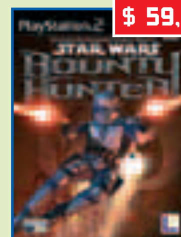
PS2



$ 249,99 (PAL, RUS) / $ 269,99*


$ 65,99 /$ 83.99*
Colins Mc'Rae Rally 3


$ 23,99

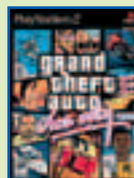

$ 59,99/$ 79.99*
Star Wars: Bounty Hunter


$ 83.99*
Contra: Shattered Soldier


$ 79,99*
The Sims


$ 79,99*
EverQuest Online Adventures


$ 79,99*
Devil May Cry 2


$ 59,99/$ 79.99*
Grand Theft Auto: Vice City

$ 67,99 /$ 79.99*
WWE Smackdown!: Shut Your Mouth


$ 79,99*
Xenosaga Episode 1: Der Wille zur Macht


$ 105,99
Беспроводный джойстик/2.4GHz Logitech Cordless Controller

---

e-shop
http://www.e-shop.ru

СТРАНА ИГР #4(133)

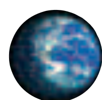
ДА!!!

Я ХОЧУ ПОЛУЧАТЬ БЕСПЛАТНЫЙ каталог E-Shop

индекс
город
улица
дом корпус
квартира
ФИО

Отправьте купон по адресу: 101000, Москва, Главпочтамт, а/я 652, E-Shop

СЕРГЕЙ ДОЛИНСКИЙ (DOLSER@GAMELAND.RU)



НОВОСТИ ИНТЕРНЕТА

СЕРГЕЙ ДОЛИНСКИЙ DOLSER@GAMELAND.RU

ЗАРАЗНО, ОПАСНО И ДО ТЮРЬМЫ БЛИЗКО

ВИРУС НА СЛУЖБЕ АКУЛ КАПИТАЛИЗМА?

С середины января Американскую ассоциацию звукозаписывающих компаний (RIAA, http://www.riaa.org) подозревают в сотрудничестве с хакерами с целью пресечения обмена нелегальными MP3 файлами и, соответственно, поднятия собственных доходов от продажи дисков. Вся история началась с сообщения группы Gobbles Security на форуме Bugtraq (http://cert.uni-stuttgart.de/archive/bugtraq/2003/01/msg00131.html). Якобы их наняла RIAA для создания инструмента (хакеры назвали его «гидра»), контролирующего файлы пользователя, проверяющего их на легальность и уничтожающего все нелегальные копии. Если проще – их попросили сделать специализированный троян.

Получившаяся в итоге трехмесячной работы «гидра» работает так. Вначале червь размещается на одном из узлов какой-либо пиринговой сети (p2p network). Когда с этим узлом связывается пользователь, червь определяет подходящий способ заражения. После того как пользователь скачает файл с червем, тот активизируется при прослушивании и заражает все музыкальные файлы на компьютере. Кроме этого, по той же пиринговой сети будет отправлен в RIAA каталог всей MP3-музыки на диске «для подтверждения факта кражи и пиратства при дальнейших судебных разбирательствах». По утверждению Gobbles, в настоящее время новый троян поразил уже 95% компьютеров, подключенных к файлообменным сетям.

Верить заявлению хакеров или нет? Мнения аналитиков разошлись. Symantec подтвердила наличие червя Trojan.Linux.JBellz, распространяемого в MP3-файлах и стирающего файлы пользователя. Однако он опасен лишь для конкретной и уже устаревшей версии плеера для Linux. В Windows червь не работает. Авторитетный Virus Bulletin (http://www.virusbtn.com/news/latest_news/gobbles.xml) привел факты, подтверждающие существование группы Gobbles (17 человек от 18 до 28 лет), однако не верит в реальность всей истории. Мол, если RIAA применяет такие далекие от законопослушания методы борьбы с p2p-сетями, то и ей не избежать судебного преследования. И, скорее всего, сообщение Gobbles – обычная утка...

Как бы то ни было, но mp3 файлы в будущем действительно могут стать потенциально опасными. Чем это грозит рядовому пользователю? Если немного пофантазировать, то может статься, что через год-другой антивирусы не будут трогать некоторые «полезные» вирусы. Правительства примут постановления узаконивающие использование «вирусов-фагоцитов», обеспечивающих право интеллектуальной собственности, а жесткий диск нерадивого пользователя будет ломаться или некорректно работать с «пиратскими» продуктами. Понравится нам такая жизнь?..

ИНТЕРНЕТ В НЕУМЕРЕННЫХ ДОЗАХ ДОВОДИТ ДО ТЮРЬМЫ. ЛЕГКО...

Совсем небезопасно «жить» в Сети, особенно помногу часов подряд. 25-летний англичанин (Tyler Bratsch) усадил своего 13-месячного сына в ванночку купаться, а сам отправился «посидеть за компьютером». Три часа без перерыва он мотался по порно и музыкальным сайтам, читал спортивные странички. Время пролетело совершенно незаметно. Когда папа все-таки навестил малыша, тот спокойно лежал в ванночке и не плакал. Но, увы, уже и не дышал. Суд приговорил нерадивого отца к 1 году тюрьмы, денежному штрафу в 1200 долларов, общественным работам и отлучил от Интернета.

К более продолжительному тюремному заключению привело увлечение Интернетом 37-летнего американца (Christopher Kell). Он искал себе любимую, сутками просиживая в соответствующих чатах. Наконец, парню повезло, он встретил родственную душу и через пару лет онлайнового общения влюбленные уже лицезрели друг друга в Париже. Идиллия, впрочем, продлилась недолго, и беременная подруга покинула Кристофера. Дальше для нее началсям кошмар. Прекрасно владеющий современными технологиями экс-возлюбленный стал принуждать женщину вернуться электронным шантажом. Помимо обычных электронных посланий, он рассылал ее фото с обнаженкой и интимными сценами родителям, сослуживцам, прихожанам церкви и даже в местные магазинчики и прачечные. Увы, своего парень не добился. Несмотря на случившийся выкидыш и нездоровый интерес окружающих девушка отвергла притязания Кристофера и подала в суд. Итог – 2 года тюрьмы и... отлучение от Интернета! Мораль напрашивается сама собой: 2-3 часа сидения в Сети ежедневно – это максимум. Перебор грозит самой заурядной тюрягой...

ИНТЕРНЕТ ЗНАЕТ, ЧТО...

В наше время близорукие футболисты носят контактные линзы. В начале века их, разумеется, не было и в помине. Однако это не остановило одного из игроков «Ливерпуля», отыгравшего с 1909 года более 340 матчей в очках!

В 1977 году защитник «Торкве Юнайтед» забил гол в свои ворота на 6-й секунде в матче чемпионата Англии с командой «Кембридж Юнайтед», что является своеобразным мировым рекордом.

В футбольном первенстве государства Ватикан играют такие команды, как «телепочта», «гвардейцы», «банк», «библиотека», «сборная музеев».

Согласно исследованиям, проводимым Detroit Free Press, 68 процентов профессиональных хоккеистов потеряли на поле хотя бы по одному зубу.

В НХЛ есть правило, по которому игрокам разрешается употреблять аспирин. Как ни странно, но в НХЛ нет никакого правила, запрещающего принятие наркотиков или распитие спиртных напитков.

Примерно 30 процентов игроков НБА имеют на своем теле татуировки (в среднем, в Америке тату себе нанесли 4 процента жителей).

«Звезды мирового футбола. Забавные факты» (http://football-stars.boom.ru/prikol.html),
«Стружка» (http://www.uic.nnov.ru/~zni/).

«МЕДЛЕННЫХ» ПОЛЬЗОВАТЕЛЕЙ ВСЕ МЕНЬШЕ

Данные последнего исследования Nielsen//NetRatings (http://www.nielsen-netratings.com/pr/pr_030115.pdf) показали, что темпы роста пользователей высокоскоростного доступа в Интернет измеряются, например, в США двузначными цифрами – около 60% в год. Доля «медленных» (14,4-56 Кбод) юзеров неуклонно снижается – на 10-15% ежегодно. Схожая тенденция прослеживается и в Европе, и (пусть не со столь впечатляющей скоростью) в России.

Самое удивительное, что наибольшее пристрастие к «быстрому Интернету» обнаруживается среди более возрастных и самых молодых пользователей. Почти три миллиона пожилых американцев 55-64 лет от роду рассекают по Сети через выделенку, DSL, ISDN. Их число растет даже не на средние 60%, а аж на 78% в год. Чуть отстали люди «бальзаковского возраста» (50-54) – прибавка на 75%, и совсем пожилые интернетчики (65-99) – 67%...

Прибавку выше средней показывают также тинэйджеры (12-17) и детишки (2-11) – 62-66%.

А вот пользователи в возрасте от 18 до 24 лет со скрипом переходят на новые технологии. То ли денег нет, то ли желания обуревают совсем не те...

YAHOO! ПРИЗНАЕТ ФАКТ ФИЛЬТРАЦИИ ПЕРЕПИСКИ

Yahoo! (http://www.yahoo.com) признала факт работы программ, фильтрующих переписку пользователей своего почтового сервиса. Как заявил пресс-секретарь Yahoo!, «программисты корпорации используют фильтры, чтобы защитить пользователей почтового сервиса от уязвимостей типа cross-scripting». Хакеры применяют возможности cross-scripting для внесения собственных данных в код, передаваемый через SSL-соединение, что подвергает риску всех пользователей системы.

Защита работает не слишком корректно. Так, среди слов, автоматически удаляемых роботами Yahoo!, значится mocha («мокка» – кофе и декомпилятор Java). Данное слово в HTML-коде письма воспринимается как команда JavaScript, позволяющая запускать на стороне клиента программы, похищающие пароли доступа. Medieval («средневековый») также фильтруется из за окончания – eval как метода JavaScript, вычисляющего строку как числовое выражение. Вот письма и не доходят...

ОБМЕНЯЕМСЯ ВИРУСАМИ?

Silicon.com (**http://www.silicon.com**) сообщил о редком явлении в «вирусостроительстве»: за компьютер пользователя идет война, одни вирусы порабощают другие.



За последние пять лет это первый случай такого рода. Новый вирус W32.Sahay.A@mm распространяется по e-mail как приложение (файл mathmagic.scr) к письму с заголовком «Fw: Sit back and be surprised» («Присядь и удивись»). Sahay пытается самостоятельно приписаться ко всем .exe-файлам в папках Windows и C:\Program Files\Mirc\download, однако из-за багов в программном обеспечении может делать это некорректно и повреждать файлы, хранящиеся на компьютере.
После прописки вируса на машине начинается самое интересное: он сканирует диск в поисках червя Yaha и если удается найти его, Sahay безжалостно уничтожает противника. Но не просто так – на экране появляется сообщение с заголовком: «Exchange viruses?» («Обменять вирусы?») и пояснительным текстом. Там сообщается, что компьютер «инфицирован Yaha.k, автор которого нанес вред сайту Gigabyte (то есть автору Sahay из команды Metaphase)» и тот решил «продезинфицировать» вас. Однако красть он ничего не намерен, а просто заменит один вирус на другой. Якобы совершенно безвредный...
Как отмечает David Banes из Symantec, более привычной практикой является не рассылка писем с вирусом-«антивирусом», а широковещательное объявление по e-mail необходимых файлов – вредными. Кстати, все о Sahay можно узнать тут – **http://securityresponse.symantec.com/avcenter/venc/data/w32.sahay.a@mm.html**. ■

СЕРФИНГ БЕЗ ПРОБЛЕМ

АХТУНГ, СЛЕВА ПО БОРТУ БАННЕРЫ!

СТАНИСЛАВ ПОЛОЗЮК **ORION@GAMELAND.RU**

Реклама настолько пропитала нашу жизнь, что лишний раз вспоминать об этом злодеянии не хочется. Когда любимый фильм или передачу прерывают на рекламу, самые спокойные зрители начинают судорожно щелкать пультом. При серфинге в Сети пульта дистанционного управления под рукой нет...

С Интернетом приключилась та же история, что и с ТВ. Реклама «лезет» из всех щелей в виде баннеров, автовсплывающих окон и так далее. Происходит это не только на порносайтах, но и при поиске рефератов/курсовых/сочинений, и при обычном серфинге. Но, к счастью, доктора не сидели сложа руки. Итог исследований – уйма утилит для борьбы с нежелательной рекламой. Вот вам рецепт!

WEB WASHER

Интернет: **http://www.webaccelerators.ru/cgi-bin/jump.cgi?ID=63**
Размер: **1,04 MB**
Оценка: **8**
Статус: **Shareware ($19.95)**

По сути, Web Washer – «ускоритель Интернета». В основе работы – настройка прокси-серверов и удаление интернет-рекламы с просматриваемых страниц. Программа имеет гибкие и



понятные рядовому пользователю настройки. Например, если работаете на сайтах, кишащих баннерами (блокировка, кстати, осуществляется с учетом размеров графики в пикселях!) и анимированной рекламой, то включите опцию Animations и поставьте точку напротив первого пункта (Show only the first picture of an animation). При необходимости сверьтесь с рисунком. Теперь будет грузиться только первый кадр анимированных

GIF'ов. Прирост скорости весьма ощутимый.
Добавить ссылку в «черный» список просто, достаточно нажать на ней правой кнопкой мыши и из меню выбрать пункт Add to Filterlist (Web Washer).
Об остальных настройках рассказывать нет смысла. Надо увидеть и опробовать их гибкость! Единственный минус, на мой взгляд, заключается в платности утилиты – $19,95, что делает ее менее доступной рядовому пользователю.

PROXOMITRON

Интернет: http://proxomitron.hoha.ru/files/ProxN44.exe
Руссификатор: http://proxomitron.hoha.ru/files/lang/russian_update_44.zip
Размер: 1,34 MB (52,2 KB – руссификатор)
Оценка: 8,5
Статус: Freeware
Proxomitron является своеобразным HTTP прокси-сервером, что позволяет ей располагаться между Web-браузером и сайтами Интернета. Программа дружит со всеми браузерами, будь то Internet Explorer (IE), Netscape, Opera, экзотичный Lynx или любой оффлайновый. Среди



возможностей утилиты – выключение или ограничение загрузки рекламных окон, закачка первого кадра анимированных GIF'ов, «убивание» большинства рекламных баннеров и многое-многое другое.
Устроен Proxomitron довольно просто: он перехватывает запросы на Web-страницах, обрабатывает их, и только после этого открывает. Происходит это согласно настойкам. Правда, когда до них доходит дело, то начинаются трудности. Дело в том, что настроек у Proxomitron более полусотни! И все нужно отладить правильно, чтобы вместе с баннерами не удалялись куски страниц...

STOPZILLA: THE ULTIMATE POPUP KILLER

Интернет: http://www.webaccelerators.ru/cgi-bin/jump.cgi?ID=69
Размер: 5,79 MB
Оценка: 5
Статус: Shareware ($29.95)
STOPzilla служит исключительно для борьбы с всплывающими окнами. С ее помощью можно удалить cookies и history или разом закрыть все странички Internet Explorer'a. Про баннеры, увы, речи нет. Не беда, зато, наверное, с всплывающими окнами программа справляется добросовестно? Можно сказать, даже... слишком добросовестно! Когда я попытался открыть ссылку в новом окне, STOPzilla тут же добавила ее в черный список. Считаете, это нормально? Кроме того, перед установкой программы лучше закрыть



ВСЕ окна (особенно это касается браузера IE), в противном случает «Годзилла» сделает это за вас, без спроса и с потерей всех не сохраненных данных. Так что аккуратнее со STOPzill'ой!

AD TERMINATOR

Интернет: http://www.webaccelerators.ru/cgi-bin/jump.cgi?ID=4
Размер: 167 KB
Оценка: 7
Статус: Freeware
Ad Terminator блокирует загрузку большинства банеров в браузер. Таким образом, страницы грузятся быстрее, освобождаясь от нежелательной коммерческой рекламы и объявлений. Программа потребляет мало ресурсов, и не будет тормозить работу.
Обратите внимание на то, что Ad Terminator является заменой для host-файла Windows, который преобразует избранный список banner-maker'ов в маленькое графическое окошко. Этим, кстати, объясняется привлекательный размер дистрибутива в 167 KB.

ADSUBTRACT

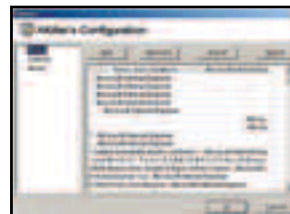
Интернет: http://www.softlinks.ru/download/file.php?fileID=1321
Размер: 2,8 MB
Оценка: 9
Статус: Shareware ($29.95)
Утилита позволяет блокировать показ баннеров, всплывающих окон, Java Script/applet, фонового звука и так далее. Плюс AdSubtract повышает защищенность и увеличивает скорость интернет-серфинга. Также есть возможность подчищать History и Temporary Internet Files. Удалять Cookies тоже удобно: на одноименной закладке отмечаете галочками ненужные и нажи-



маете Remove. Помимо этого, программа поддерживает работу через прокси-сервер, ведет статистику отфильтрованных объектов и каждого сайта в отдельности. Среди дополнительных примочек – возможность звукового сопровождения каждого типа отфильтрованных объектов в соответствии с настройками. После должной настройки на порносайтах программа выдает пулеметную очередь.

ADVERTISING KILLER

Интернет: http://www.webaccelerators.ru/cgi-bin/jump.cgi?ID=6
Размер: 734 KB
Оценка: 7
Статус: Freeware
Advertising Killer в дословном переводе – «убийца рекламы». Утилита будет сканировать окна на компьютере и уничтожать ВСЮ рекламу. Если какой-то баннер или страничка не были уничтожены, то в любой момент их можно добавить в список запрещений Advertising Killer. В будущем этот спам уже не будет мешать. А в новой версии (3.0.7) программа уничтожает и всплывающие окна со специальным заголовком (например, с включением даты). В минус программе зачтем отвратительный ин-



терфейс и временами невразумительную работу.
В заключение о грустном. Ни одна из программ в наших тестах не показала хотя бы 90% надежности. Все рано или поздно начинали бесноваться и выдирать с сайтов куски далеко не рекламного характера! Поэтому высшей оценки 10 ни одна утилита не заслужила. Более сносно проявили себя AdSubtract и Proxomitron. Остальной софт скорее для убийства не рекламы, а нервных клеток... ■

GAME GIRL ADVANCE И ТРАНСВИБРАТОР

WREN WREN@GAMELAND.RU

Скажете, что опять вас кормят байками о GBA? Дескать, есть еще специальная модификация, превращающая его в особую, женскую версию? Нет, это всего лишь сайт. И даже не о девушках-геймерах, хотя и эта тема в местных статьях проскальзывает.

Направленность сайта (**http://www.gamegirladvance.com/**) определить сложно, ведь авторы считают себя выше деления игр на видео- и компьютерные, любители последних тоже могут найти что-нибудь интересное. Рассказывая о причинах успеха российских киберспорсменов на WCG, местные авторы рассыпаются в похвалах российским геймерам, которые и турниров проводят в 20 раз больше, чем их американские коллеги, и могут значительно большим количеством профессиональных игроков похвастаться. Объясняют они это очень просто: деньги на киберспорт, оказывается, дает русская мафия – якобы слухи такие ходят. А ведь, наверное, и вправду ходят... Также можно глянуть на материал о похождениях иностранного журналиста в России, пытающегося найти у нас в открытой продаже пиратские игры.

Рассказы о том, с помощью какой игры можно тренироваться перед походом в зал для пейнтбола, а также обсуждение классических тем вроде «цензура в играх», «являются ли игры наркотиком» также заслуживают внимания, но настоящим хитом стала статья Sex in Games: Rez+Vibrator. Дело в том, что авторы многочисленных обзоров Rez в бумажной и сетевой прессе почему-то забыли объяснить, как творчество абстракционистов пересекается с вибратором (точнее, трансвибратором), прилагавшимся к особой версии игры в Японии. Девушка с сайта Game Girl Advance вручила джойстик от PS2 своему парню, запустила игру и путем эксперимента на себе обнаружила истинное предназначение этого устройства. А так как функция вибрации в Rez завязана на действия игрока, то и трансвибратор трясется не абы как, а в соответствии с тем, что делает сидящий за джойстиком. Первый опыт сделать устройство для виртуального секса, похоже, удался.



ТУРБО-НОСТАЛЬГИЯ

Чувствую я, что лет через десять геймеры будут иметь о Dreamcast такое же смутное представление, как сейчас о TurboGrafx 16 (PC Engine). Вроде бы что-то слышали о приставке, а о хитах для нее не знают, не уверены даже, к какому поколению она относится. Я уже молчу о том, что в апгрейдах к TG-16 разбираются только маньяки-фанаты, это вам не банальная линейка Sega CD/32X/CDX/32X+CD (плюс еще деление на MegaDrive и Genesis), здесь все сложнее. Впрочем, именно у таких маньяков и надо добывать инфу – на **http://www.pcenginefx.com**.

Ценность этого портала в том, что он не только собрал под своей крышей несколько полунезависимых проектов, но еще и активно обновляет свою новостную ленту даже сейчас. И это не только сообщения, скажем, о портировании игр культовой серии Ys на PS2, но и... информация о находящихся в разработке новых играх для 16-битной системы, успешно забытой после релиза Mega Drive и SNES. Пустой похвальбой эти новости и не пахнут – дело в том, что в прошлом году как минимум одна такая игра, Implode, уже попала на прилавки магазинов (по крайней мере, сетевых).

Так как PC Engine без проблем эмулируется, то покупать оригинальную систему необязательно, тем более что стоит она что-то порядка $150-$300 без учета доставки, если интересно – загляните на **http://goldenshop.com.hk** и **http://www.buyrite.com**, там же можно найти и софт. А играть здесь есть во что, ведь это японская приставка (от NEC), и для нее существует CD-привод, из чего следует, что и симпатичных анимешных игр для системы можно найти немало. Выбрать нужную вам поможет местный архив ревьюшек, пройти ее – подборка солюшенов, ощутить сопричастность с миром PC Engine – RealMedia-радио с мелодиями из игр и подходящими по духу песнями J-POP.

Разумеется, есть здесь и раздел для любителей эмуляции, но гораздо полезнее база данных пользователей PC Engine. Кто знает, может быть, в соседнем подъезде живет человек, который сможет поделиться с вами играми? Нет такого – не беда, загляните на местные форумы. Также рекомендую посмотреть на самопальную игру из серии Ys, которую пытаются смастерить местные фанаты, а также на мощные видеоролики о PC Engine. Ностальгия – великая сила!

GAMEBOY ПРЕВРАЩАЕТСЯ

Ох, уж как только не пытаются использовать несчастную игровую систему. Так, создатели сайта **http://www.workmaster-pro.com** (не бойтесь, он русскоязычный!) продвигают операционную систему Work Master, превращающую GB/GBC/GBA в подобие портативного компьютера.

Проект этот сугубо коммерческий, поэтому продаются за живые денежки не только флэш-карты, но и сама операционная система. К счастью, хоть софт еще не догадались сделать платным. Соответственно, все тексты написаны в скучном рекламном стиле с перлами вроде «GB доступен и пионеру, и пенсионеру», а об играх авторы текстов заикаются лишь тогда, когда речь идет о технической возможности закачивать их на флэш-картридж с помощью выложенного на сайте приложения Link Commander.

Сайт будет полезен, во-первых, программисту, желающему что-то наваять под GB (не под GBA – он здесь используется просто как модификация GB/GBC), благо здесь есть и документация, и необходимый инструментарий. Для тех, кому лениво использовать ассемблер, имеется версия Basic. Хи-хи. Во-вторых, подборка готового софта более чем интересна. Конечно, пользоваться текстовым редактором на GB уж очень неудобно, но вот читать заранее закачанный файл интересно. Скажем, можно взять много анекдотов с **http://www.anekdot.ru**, а потом спокойно читать их в электричке (русский язык система поддерживает по умолчанию) или на лекции. Есть и программа просмотра графических файлов, проигрыватель музыки (midi и wav, но не mp3, разумеется), а также будильник с календарем. А GBC с его инфракрасным портом можно использовать для управления бытовой техники (телевизора и т.п.).

ПРИСТАВОЧНЫЙ РУНЕТ

Есть две новости, плохая и хорошая. Начну со второй: Final Fantasy Forever, малоизвестный проект фанатов серии FF, перебрался с бесплатного хостинга на нормальный и обзавелся пусть несколько нелепым, но все же своим собственным доменом второго уровня **http://ffforever.info/**. Впрочем, материалы на сайте (особенно свежие новости о FF X-2 и Final Fantasy Tactics Advance) на удивление грамотные и интересные. Своевременно появляется информация о новых проектах Square, прямо на главной странице висят даты релизов – очень удобно. Направленность сайта на фанатов выражается как в том, что дизайн цветаст и похож на результат тренировок начинающего пользователя Photoshop, так и в том, что здесь можно найти любую полезную информацию об играх – есть что почитать о создателях, героях, предметах, магии, оружии, системе боя и многом другом. Есть также архив музыки в формате MP3 – такую штуку на законопослушных буржуйских сайтах вы вряд ли найдете. Также рекомендую заглянуть в галерею картинок – там лежат не банальные скриншоты из игры, а фотографии коллекционных фигурок, арт от Амано, обои для десктопа...

Плохая новость заключается в том, что холдинг **http://www.dotnet.lv**, под крылом которого два года работало немало российских приставочных проектов, столкнулся с серьезными проблемами, вызванными превышением трафика. Рекомендую заглянуть на его официальную страничку и выяснить,



куда именно переехали ваши любимые проекты. К примеру, GrayFantasy обзавелся собственным доменом второго уровня (**http:// www.grayfantasy.ru**), а заодно и дизайном. Ultimate Final Fantasy (ранее – **http://www.uff.ru**) пока доступен по адресу **http://uff.pristavki.com**. Если у вас стоит закладка Romov.net с адресом **http://romov.dotnet.lv**, то рекомендую сменить ее на **http://www.romov.net**, физически же эмуляционный портал переедет на сервер **http://romov.sf.net**. Fatality (**http://fatality.dotnet.lv**), сайт о серии Mortal Kombat, перебирается на **http://fatality.pristavki.com**. В подвешенном состоянии пока находится KOF Millennium (ранее – **http://kof.dotnet.lv**) – ему требуется порядка 1GB свободного места...

Напоследок, чтобы вам не было совсем грустно, подкину ссылочку: **http://ogl.ru/pc/146/forum**. Вот, оказывается, где обитают самые правильные фанаты японских RPG, утонченные эстеты, умеющие выражать свои мысли лишь стихами в прозе... ■



КИБЕРСПОРТ



ВЕДУЩИЙ РУБРИКИ РОМАН «POLOSATIY» ТАРАСЕНКО

Всем привет, с вами снова рубрика «Киберспорт». В прошлых выпусках я рассказывал об организациях, благодаря которым киберспорт живет и процветает. Вы узнали о WCG Россия, CPL, а также Федерации Компьютерного спорта России. Но ни в CPL, ни в WCG не было бы смысла, если бы не их деятельность, результаты которой очевидны, и то, что основной задачей подобных организаций является проведение турниров.

За последние две недели в мире киберспорта произошло множество событий различного уровня и масштаба, и самым важным можно смело назвать командный турнир по Quake 3, организованный интернет-порталом Cyberfight.ru – «Открытый Кубок ASUS Q3 2x2 2003». Главным спонсором соревнований выступила компания ASUSTeK. Само действие происходило в интернет-кафе «Нет-Ленд» 25-26 января.

Интернет-кафе «Нет-Ленд» всегда имело репутацию лучшей турнирной площадки. Бар, места для зрителей, мощные игровые компьютеры – все это способствовало успешному проведению турнира, от которого получили удовольствие и игроки, и зрители. Основными фаворитами до начала игр признавались два состава из ASUS|c58 (Москва), клан ForZe (Москва), а также M19 (Санкт-Петербург), b100 (Екатеринбург) и TMP (Москва). встречались пары ASUS|c58-1 против Киева и ASUS|c58-2 против ForZe. Первый матч получился откровенно скучным, так как уровень игры украинской команды был намного ниже ASUS|c58-1, и киевляне, даже не доиграв до конца, покинули игровой сервер. А вот матч между ASUS|c58-2 (Polosatiy, noBap) и ForZe-1 (Mikes, ShadZy) вышел действительно напряженным, о чем и говорит финальный разрыв всего в 15 фрагов на карте q3dm7. Победила команда ASUS|c58.

В финале виннеров (*двух команд, не проигравших ни одной встречи*) встретились две пары ASUS|c58, но настоящей борьбы не получилось. Уж слишком высок на сегодняшний день уровень игры сладкой парочки uNkind



uNkind и Cooller, чемпионы ASUS Open Cup.

СРЕДИ ПРОЧИХ ИГРОКОВ НА ТУРНИРЕ БЫЛИ ЗАМЕЧЕНЫ ДВЕ ДЕВУШКИ. ASUS|C58*NASTIK ВЫСТУПАЛА ЗА КОМАНДУ JUST FOR FUN ВМЕСТЕ С RAIN'ОМ, А GAYA ВЫСТУПАЛА ЗА КОМАНДУ CATS & DOGS ВМЕСТЕ С ИГРОКОМ POOH'ОМ.

ПРИКОЛЫ НАШЕГО ГОРОДКА

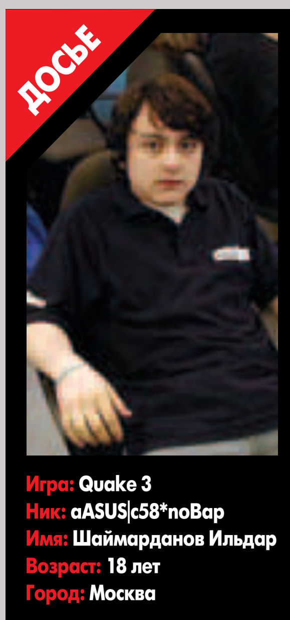
На турнире было множество прикольных моментов. Например, игрок ASUS|c58*noBap после поражения в финале виннеров решил поменять игровые настройки, кардинально изменив внешний вид модели соперника (cg_enemymodels). Помогло.

Повеселили зрителей украинские игроки своей манерой покидать игровой сервер до окончания уже проигранного матча, а также фразами с украинским акцентом типа «Бубэн», «Красный фофан» (Красная броня), «Разорвем так, шоб в ушах звенэло».

Темными лошадками считались пары из Беларуси (c58.by) и пара из Киева – Eski и Gebbels.

По-настоящему интересные матчи начались только с третьего раунда, когда стали встречаться сильные команды. ASUS|c58-1 (в составе uNkind, Cooller) переиграла питерский клан M19 (Zlo, Inside) на карте q3dm7 (счет 40:27). Клан ForZe-2 (Pow3r, Devil) всего на два фрага уступил белорусам из c58.by-2 (Keeper, Immortal). Центральным матчем стала встреча между TMP и b100 – одними из самых тактически играющих команд на турнире. Матч проходил на карте q3dm7, и в течение 15 минут счет был равным, но ближе к концу b100 (Death, Hammer) сумела перехватить инициативу, взяв последний Quad (руна в Quake 3), и значительно оторвалась от соперника. Финальный счет – 42:27 в пользу b100. В четвертом раунде b100 проиграли киевской команде и попали в сетку проигравших. В пятом, полуфинальном раунде,

ДОСЬЕ



Игра: Quake 3
Ник: aASUS|c58*noBap
Имя: Шаймарданов Ильдар
Возраст: 18 лет
Город: Москва

Повар – один из самых сильных игроков по Quake 3 в России. Именно он сумел обыграть на WCG Россия в первом же раунде знаменитого LeXeR'a (*игрок из Питера, выигравший чемпионат QuakeCon 2002 в США*). В данный момент noBap вовсю готовится к WCG Россия 2003, надеясь попасть на мировой чемпионат в Корее, и у него есть все шансы для этого.

ASUS|c58*noBap: ***Как-то мне позвонил друг и предложил пойти на ночь в компьютерный клуб. Правда, сперва состоялся серьезный разговор с родителями – в общем, я их уговорил, и попал-таки в клуб. Мне сразу понравилось играть в Counter-Strike; поначалу я передвигался на «стрелочках». После той ночи я стал регулярно посещать клуб, а в выходные – оставался на всю ночь. Вот так я и подсел на эти игрульки.***



ForZe - ShadZy и Mikes, третье место на турнире.

(победитель WCG 2002) и Cooller (чемпион России), о чем говорит и финальный счет – 78:29 на карте q3dm7 в пользу ASUS|c58-1. В это время в сетке проигравших остались только команды ForZe и TMP, выбившие и белорусов, и украинцев, а так-

НОВОСТИ И ТУРНИРЫ

ASUS OPEN CUP Q3 2X2 2003 СОБРАЛ СОРОК ВОСЕМЬ РУССКИХ КОМАНД, А ТАКЖЕ ДВЕ КОМАНДЫ ИЗ УКРАИНЫ И ПЯТЬ ИЗ БЕЛОРУССИИ.

же b100. Матч между ForZe и TMP получился нехарактерным – обе команды играли очень осторожно, но свое слово сказал более профессиональный уровень ForZe. Итог 34:26 на q3dm7 в пользу ForZe-1.

Малый финал – и снова встречаются ASUS|c58-2 и ForZe-1. После первой победы над ForZe-1 в сетке виннеров команда ASUS|c58-2 чувствовала себя намного увереннее, и хотя лидер ForZe, Mikes, был уверен в победе своей команды, заявив, что сперва ForZe разорвут второй состав ASUS|c58, а затем и первую команду, его слова так и остались словами. Счет 58:37 и разрыв более чем в 20 фрагов в пользу ASUS|c58 охладил пыл Mikes'a, и его команда довольствовалась лишь третьим местом на турнире.

Большой финал практически повторил первую встречу между двумя составами ASUS|c58, хотя на этот раз второй состав боролся с большим энтузиазмом, остановить разыгравшегося uNkind'a в тот день было невозможно. Счет 63:35 в заключительном матче турнира, и заслуженная победа звездной пары uNkind + Cooller.

В целом турнир удался на славу. По словам организаторов, в 2003 году пройдет еще 3 турнира под эмблемой ASUS Open, и ближайший состоится уже весной, правда, пока не определена игра и номинация соревнований. Ну а теперь – итоговая шестерка мест и призы победителям.

- **1 место – ASUS|c58 (uNkind, Cooller)** **две видеокарты ASUS V9280S**
- **2 место – ASUS|c58 (Polosatiy, noBap)** **две видеокарты ASUS V9180**
- **3 место – ForZe (Mikes, ShadZy)** **две материнские платы ASUS P4PE (Intel 845PE) Series**

Команда b100 получила поощрительный приз, CDRW ASUS 4012A. Эта команда приезжает из Екатеринбурга в Москву практически на все турниры, а это ни много ни мало – полтора дня пути на поезде, и за стремление к участию организаторы решили наградить b100 таким вот призом.

«Страна Игр»: *noBap, как ты оцениваешь выступление своей команды на ASUS Open Cup, а также выступление остальных команд?*

noBap: *Перед турниром мне казалось, что хорошо должны выступить питерцы M19, а также b100, но мои предсказания не сбылись. Для меня до конца турнира было загадкой, кто же займет третье место. А в победителях я даже и не сомневался. uNkind и Cooller показали высокий уровень игры и заняли заслуженное первое место.* ■

НЕСКОЛЬКО СОВЕТОВ ОТ noBap'a

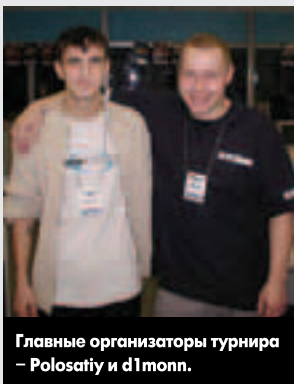


Polosatiy и noBap – серебряные призеры.

1. Когда я начинал играть, то отсмотрел кучу демо-записей других игроков. И все те «фичи», которые я видел, запечатлелись в моей зрительной памяти.
2. Первым делом научитесь точно стрелять. Ни в коем случае не тренируйте стрельбу на ботах, так как они двигаются по заданному маршруту. Если вы привыкнете к такой стрельбе, попасть в хорошего игрока вам будет очень непросто.
3. Учитесь играть менее эмоционально. Это даст возможность лучше соображать во время игры. Например, чемпион мира uNkind играет исключительно хладнокровно, и это помогает ему принимать правильные решения в любых ситуациях.
4. Старайтесь участвовать во всех возможных турнирах – это даст вам бесценный игровой опыт. После каждого соревнования полезно работать над своими ошибками, стараясь исправить их при подготовке к следующим соревнованиям.



b100.Death получает поощрительный приз от организатора d1monn'a.



Главные организаторы турнира – Polosatiy и d1monn.

ИЩИ НА НАШЕМ CD

На нашем CD вы сможете найти конфигурационные файлы (cfg) профессиональных игроков – c58|ZeroGravity (CS), ZeRo4 (Q3), SK|HeatoN (CS), M19*KALbI4 (CS), PELE [PK] (Q3), ASUS|c58*noBap (Q3).

КИБЕРСПОРТ УРОКИ МАСТЕРСТВА

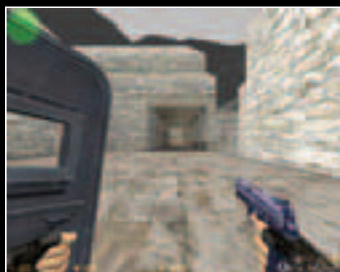
COUNTER-STRIKE 1.6:

СПИСОК ДОБАВЛЕНИЙ И ИЗМЕНЕНИЙ

Уже давно ведется работа над ожидаемой всеми фанатами CS новой версией под номером 1.6. В Интернете появилась бета-версия CS 1.6, имеющая множество глюков при установке, так что выкладывать ее на CD пока смысла нет. Зато сейчас самое время рассказать о том, что нас ждет в Counter-Strike 1.6.

ТАКОГО НИКОГДА НЕ БЫЛО





BALLISTIC SHIELD IIIA
(Только для Контр-террористов)

В CS 1.6 beta знаменитый «полицейский щит» блокирует огонь из любого оружия. Хотя это и может быть изменено в финальной версии патча, если будет нарушен баланс между сторонами. Ballistic Shield IIIA покупается вместо автомата, занимая Primary slot. Щит прикрывает тело игрока спереди, оставляя только маленькое окошко для обзора, но при стрельбе он отодвигается в сторону. Пока еще не ясно, можно ли будет подбирать Ballistic Shield IIIA с убитого игрока.

ОСНОВНЫЕ ИЗМЕНЕНИЯ

В версии CS 1.6 будет добавлена одна новая карта, de_airstrip от создателя Narby. Эта карта использует технологию skin masking, позволяющую делать отдельные части моделей абсолютно прозрачными. Это применено при создании части листвы, а остальная листва сделана по технологии двухмерных спрайтов.
Другие изменения Counter-Strike 1.6 в основном коснутся возможностей просмотра и записи демок. Будет добавлено соответствующее меню, которое появилось еще в версии Counter-Strike 1.5, но имело крайне ограниченную функциональность. В CS 1.6 эта опция будет реализована более широко.
Улучшено HLTV – приложение, с помощью которого можно наблюдать за игрой, записывать демки, проигрывать их (в том числе устраивать и групповые просмотры). В CS 1.6 HLTV будет использовать меньшие по размеру пакеты информации, а также избавится от ряда досадных ошибок.
В прежних версиях Half-life присутствовал баг с исчезновением звука при сворачивании игрового окна в другое приложение (например, если вам пришло сообщение по ICQ). В версии CS 1.6 он исправлен.
Кроме уже упомянутой карты de_airstrip, доработке подвергнутся de_inferno и de_aztec. Наконец-то немного увеличат мощность терроровких Glock'ов, жаль что по точности они все так же будут уступать оружию контров.



В CS 1.6 БУДЕТ ДВА НОВЫХ ВИДА ОРУЖИЯ



GALIL (только для Террористов)
Производитель: Israeli Military Industries
Цена: $2.700

Этот автомат, созданный Израилем, задумывался как конкурент АК-47. Galil является основным оружием израильской армии, вмещает 32 патрона калибра 5.56 мм. В CS 1.6 Galil является аналогом АК-47, только более тяжелым и более метким.



FUSIL AUTOMATIQUE, MANUFACTURE D'ARMES DE ST. ETIENNE (FAMAS) (только для Контр-террористов)
Производитель: Groupement Industriel des Armements Terrestres
Цена: $2.500

Другой конкурент АК-47, но теперь для Контров. FAMAS будет стоить дешевле m4a1, а в качестве альтернативного огня должен стрелять короткими очередями по три патрона. Несмотря на небольшую задержку между очередями, скорость огня в них заметно выше, чем при автоматической стрельбе. Обойма вмещает 25 патронов калибра 5.56 мм. В целом FAMAS должен получиться достаточно точным и мощным оружием.

ЧТОБЫ НАБЛЮДАТЬ ЗА ИГРОЙ, ИНСТАЛЛИРОВАТЬ HLTV НА ВАШЕМ КОМПЬЮТЕРЕ НЕ НУЖНО. НЕОБХОДИМО ПРОСТО ВВЕСТИ В КОНСОЛИ IP-АДРЕС ИЗВЕСТНОГО HLTV СЕРВЕРА.

ОСНОВНЫЕ ИЗМЕНЕНИЯ

Небольшие изменения коснутся радаров. В CS 1.6 бомба и заложники будут обозначаться символом «T» и «⊥» (как и игроки до этого), что значительно облегчит их обнаружение. Другой полезной фичей станет мигание значка активированной бомбы на радарах терроров.
Крупной награды теперь удостоятся и самые профессиональные из бойцов. Удачно разминированная бомба, ровно как и удачно взорванная, теперь принесет им по три фрага.
И напоследок информация для владельцев самых продвинутых компьютеров. CS 1.6 будет поддерживать широкоформатный режим видеоизображения.

Жду ваших пожеланий и замечаний на мой электронный адрес polosatiy@gameland.ru.
В следующем выпуске:

- **досье на клан a-Line по Counter-Strike;**
- **отчет о третьей московской LAN-парти по игре QuakeWorld;**
- **обещанная в этом выпуске стратегия бюджета в Counter-Strike и тактика игры на de_aztec.**

ДЕНИС МАРКОВ (KIAR@SOFTHOME.NET)

SIMCITY 4

ГОРОД, КОТОРЫЙ ПОСТРОИЛ...

Всегда помните одну очевидную вещь – SimCity 4, прежде всего, является экономической стратегией. Располагая определенной суммой денег, вы должны добиться максимальных результатов за кратчайший период времени. Что бы там не утверждали разработчики, вы не мэр города. Вы управляющий. Ежели желаете, менеджер. Не политик, а экономист. В своем лице вы объединяете кучу всяческих организаций и учреждений.

ИСТИНА ПЕРВАЯ

Смиритесь с тем, что вы не благодетель рода человеческого, не борец за мир во всем мире. Вы просто бизнесмен, который никому ничего не должен. Ваша задача – зарабатывать деньги. Проблемы жителей не должны вас беспокоить до тех пор, пока они не начнут препятствовать попаданию зеленых купюр в ваш карман. Как следствие, главный совет – не спешите. Никто не просит вас, едва загрузится карта, строить на ней десять школ, двадцать четыре больницы и восемь метрополитенов. Единственное, что от вас требуется в начале игры – электростанция (желательно угольная), свалка и, собственно, несколько городских зон.
Будет не лишним перед началом игры превратить всю игровую локацию в равнину. В таком случае любое строительство обойдется значительно дешевле. Другой вопрос, что с обилием, скажем, гор играть куда интереснее.
В связи с тем, что жить под боком у дымящей громадины ни один сим не пожелает, электростанцию необходимо поставить подальше от жилых кварталов. Свалку следует разместить на краю карты по той же самой при-

Свалка. Размещайте ее на краю карты, иначе когда город разрастется, она имеет все шансы оказаться неподалеку от центральной площади.



Это промышленность? Просто какое-то экологическое бедствие. Надо бы поднять настроение экологов, скажем, постройкой завода по переработке мусора.

чине. Правда, не стоит слишком удалять ее от города – все же потребуется проложить дороги к заселенным территориям.
Городские зоны следует строить так, чтобы, по возможности, жилые кварталы не контактировали с кладбищами, свалками, электростанциями, а также с индустриальными локациями. Оптимальный вариант на первых порах – районы средней плотности. Вы потратите не так много средств, а людей на таких площадях уживается прилично.
Определить необходимый размер каждой зоны несложно. Для начала создайте три равных участка разных цветов и соедините их дорогами. Как только тот или иной участок будет полностью застроен, расширяйте его дальше.
Чтобы наиболее эффективно расположить жилые кварталы, коммерческую и индустриальную зоны, постарайтесь «влезть в шкуру» типичного городского жителя. Он бы хотел, чтобы вредные производства находились подальше от его дома, из окна открывался прекрасный вид, а рядом с жилищем было больше школ, больниц, пожарных команд. Приятно, если бы уровень преступности был невысокий, а по соседству расхаживал сам мэр города. Помимо этого, так же положительно на настроении симов сказываются незагрязненные вода и воздух.
Синяя и желтая зоны – коммерческая и индустриальная территории, соответственно. Именно в этих локациях симы работают. Здесь экологические условия и прочие вышеназванные факторы менее критичны.

ИСТИНА ВТОРАЯ

Начав игру, не расходуйте сразу все средства. Само собой, некоторое время придется работать в убыток. Собственно, до тех пор, пока денег, поступающих от сбора налогов, не станет хватать для покрытия текущих расходов. Оптимальный вариант – когда остается $30.000-$40.000. При умелом руководстве этих средств вполне должно хватить, чтобы продержаться.
Как было сказано, в начале игры не стоит возводить никаких дополнительных зданий и сооружений. В случае, когда симы начнут донимать вас своими просьбами, а налоговые поступления переста-

Полиция бастует. Преступники пользуются случаем и делают гадости.



нут увеличиваться, немедленно займитесь вопросами здравоохранения и образования.
Единственный источник прибыли в игре – налоги. Всяческие там полигоны и военные базы в расчет не берем. Слишком уж не нравится жителям города соседствовать с такими объектами. Общая сумма собранных налогов зависит от двух факторов: от процентной ставки и количества жителей в городе. Высокий процент отпугнет обитателей вашего мегаполиса. Их количество не только перестанет расти, но и начнет уменьшаться, а значит, налоговые поступления в бюджет сократятся.
С другой стороны, при низком проценте население будет расти, и поступления постепенно увеличатся. Вопрос остается лишь следующий: насколько? Здесь важно определить золотую середину. Учтите, что рост населения города зависит не только от системы налогообложения, но и от многих других факторов: от экологии, образования, наличия транспортных артерий и так далее. Посему искать оптимальный уровень налоговых сборов следует, исходя только из конкретно сложившейся ситуации.
Самая большая статья затрат –

Относительно развитый район города. Здесь проживают симы со средним достатком.



ШТУДИРУЕМ УЧЕБНИКИ

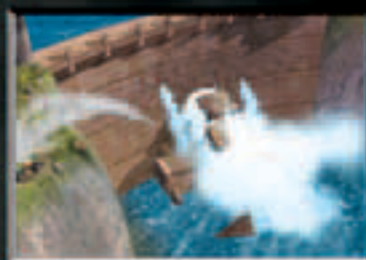
Настоятельно рекомендую всем поклонникам игры почитать какой-нибудь учебник по экономике, например, «Экономикс» Макконела и Брю. И без того упрощенная экономическая модель SimCity покажется вам совсем уж элементарной.

ВЫРУБИ НОВОСТИ.
ТВОРИ ИСТОРИЮ САМ.

2020 год. Преддверье Третьей Мировой войны. Кому достанется власть над миром? Тому, кто сумеет завоевать доверие разобщенных народов. Тому, кто сможет и сражаться, и командовать. Тому, чьи нервы окажутся прочнее стальных тросов. Подходишь по всем пунктам? Надевай генеральскую форму и принимай командование.

Command & Conquer™ Generals







СПРАШИВАЙТЕ В МАГАЗИНАХ «СОЮЗ»!



COMMAND & CONQUER
GENERALS
generals.ea.com



Challenge Everything™

ДЕНИС МАРКОВ (KIAR@SOFTHOME.NET)

расходы на постоянное финансирование различных учреждений. Школа, больница, аэродром, каждое подобное сооружение требует некоторой суммы денег ежемесячно. Никто вам не мешает сократить финансирование, но тогда начнутся забастовки, а это может вылиться в большие проблемы. Так что можно урезать зарплаты, но только на совсем уж небольшие суммы и предельно осторожно.

Развивайте все районы города более-менее равномерно. Возводя жилые кварталы, обращайте внимание на их расположение относительно коммерческих и индустриальных зон, электростанций, вокзалов. Следите за тем, чтобы плата за землю была как можно выше – это неминуемо повлечет увеличение налоговых поступлений.







Доходы бюджета, превышающие расходы, еще не означают того, что город развивается нормально.

ИСТИНА ТРЕТЬЯ

Никогда не берите займы. Выплачивать их в течение десяти лет – удовольствие небольшое. Если средств на счету совсем нет, лучше урезайте зарплаты. Конечно, это вызовет некоторое сокращение численности населения, но другого выхода нет. Можно поднять налоги – но тогда немедленно начнутся проблемы. В случае с сокращением зарплат у вас будет некоторое время, чтобы исправить положение.

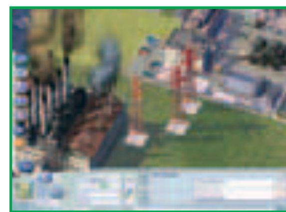
Развивайте транспортную инфраструктуру. В противном случае когда-нибудь вам придется решать проблемы с многочисленными пробками. Когда население города вырастет до нескольких десятков тысяч жителей, вы имеете все шансы получить город, в центре которого ни один автомобиль не сможет сдвинуться с места. А это чревато большими задержками в развитии мегаполиса.

Соединяйте свой город с «внешним миром». Выводите за границы региона дороги, железнодорожные маршруты. Когда появятся деньги, постройте аэропорт. Все эти меры вызовут приток населения и, следовательно, обернутся увеличением уровня дохода.

Очистные сооружения для воды, центры переработки мусора и прочие излишества стоит строить лишь в случае, когда дела идут стабильно в гору. В противном случае, как бы не возмущались жители, придется обойтись имеющимися ресурсами – каждая копейка должна быть на счету.

Знакомые с азами экономики должны знать, что происходящим процессам присуще такое явление, как цикличность. Предположим, дела у вас идут как нельзя лучше. Бюджет растет, жители счастливы. Естественно, огромное количество людей желает поселиться у вас в городе. Население увеличивается. И в один прекрасный момент жителей становится так много, что жилищно-коммунальное хозяйство, а также различные службы перестают справляться. Врачи не успевают лечить всех больных, мусор не успевает перерабатываться, воды не хватает. В результате количество жителей начинает уменьшаться, а ваши доходы – снижаться. Через определенное время возникнет кризисная ситуация – окажется, что жителей меньше, и многие расходы на те же школы с больницами станут попросту неоправданными.

Затем начнется обратный процесс. Когда выяснится, что жителей слишком мало, а благ – чересчур много, население города начнет увеличиваться. Новые жители набегут, как мухи на мед. Очевидно, что в один прекрасный момент их станет чрезмерно много, и все начинается по новой.



Рядом с электростанциями может находиться лишь индустриальная зона. Запомните, а лучше запишите.



Какие бы меры вы не предпринимали, окончательно справиться с этими циклами не получится. Через некоторое время вы научитесь отличать циклические кризисы от прочих (произошедших, скажем, из-за неэффективного управления). Как следствие, придет и умение держать ситуацию под контролем. Накопленный вами опыт играет немаловажную роль в SimCity 4. Правда, даже если вы увлекались предыдущими играми серии, вовсе не стоит рассчитывать на высокие результаты в первые же часы игры. Все познается в сравнении. ■



Зарплаты учителей смехотворно малы – население города тупеет на глазах.

КИРИЛЛ КУТЫРЕВ (KIR@GAMELAND.RU), BENEDICT AMBERSON (ELDER@ELDERSCROLLS.NET)

ANARCHY ONLINE: THE NOTUM WARS

Дополнительная информация: http://www.mediahouse.ru

АНАРХИЯ ПО ПОРЯДКУ

Все знают, что игры – это зло. Они затягивают, полностью поглощают твое сознание, изводят и без того слабый организм, заставляют тратить последние деньги, и за эти же деньги делают тебя нервным, полусонным зомби с постоянной дрожью в кончиках пальцев. Казалось бы, что может быть хуже? Разве что игры по сети. Этот особый вид человеческого изничтожения – даже не зло. Это болезнь. Опаснейший вирус нового тысячелетия. Он распространяется по глобальной паутине, поглощая всех и каждого. Против него не существует иммунитета. Это вирус абсолютного удовольствия. С ним не надо бороться – разве что смириться.
Думаю, все согласятся, что сетевые игры всегда уступали оффлайновым. Чаще всего в графике, а значит – в зрелищности. Ограничение по скорости связывало разработчиков по рукам и ногам. Вспомните хотя бы Ultima Online. Гениальная по своим возможностям и масштабности идея была подпорчена графической реализацией. Лично мне было очень сложно сопоставить себя с маленькой уродливой фигуркой, бегающей по такой же, как я, земле. Полный ассоциативный эффект, знаете ли, отсутствовал. Все это было, и, к счастью, больше не повторится.
Перед нами, пожалуй, самый грандиозный сетевой проект, когда-либо бороздивший пространства Интернета. Масштабный, как Ultima, зрелищный, как два NWN, затягивающий, как HoMM. Все это – Anarchy Online.
Скажу честно, начинать играть в АО человеку, ни разу до этого не игравшему в MMORPG, будем значительно проще, нежели субъекту, съевшему собаку на той же UO. Причина в том, что не придется переучиваться. Вот наиболее яркое отличие UO от АО, иллюстрирующее данное утверждение. В первом случае вы могли начать игру вором, продолжить магом, а закончить кузнецом. Игра позволяла по ходу жизни изменять свои предпочтения, изучать новые умения и забывать старые. В АО, если вы начали жизнь искателем приключений, им же ее и закончите. Безусловно, никто не помешает прокачивать какие-либо навыки, не свойственные вашей профессии, но за это придется заплатить уж очень большую цену.
Приведу две крайне полезные ссылки, которые, надеюсь, скрасят ваше существование в этом жестоком и несправедливом мире: http://renaks.by.ru; http://ao.stratics.com/.

РЕГИСТРАЦИЯ

Регистрация для вас пройдет быстро и безболезненно, если у вас в руках русскоязычное руководство. Кроме него, в коробке вы найдете карту планеты Rubi-Ka и очень полезную инструкцию по настройкам и раскладке клавиатуры. Не ленитесь и досконально изучите все, что прилагается к игре. Вскоре вам это очень пригодится. Потратив час на прочтение гайда, вы будете в курсе всех событий во вселенной АО, узнаете о расположении и балансе сил, ознакомитесь с основными моментами механизма самой игры. К тому же в руководстве есть регистрационный код АО и код, позволяющий пропатчить ее до AO: The Notum Wars. Если у вас нет текущего счета АО, то необходимо его создать. Только потом вы сможете зарегистрировать TNW.
Сама игра запускается только при условии, если соединение с Интернетом уже установлено. В открывшемся окне введите выбранное вами имя и пароль. Теперь присмотритесь к тому, какой из трех серверов с игрой быстрее отвечает на местовый запрос. Поскольку в игре пока нет возможности перенести персонаж с одного сервера на другой, выбор места игры стоит тщательно обдумать. По опыту могу сказать, что до немецкого сервера пинг самый быстрый, а на сервере Atlantean на стороне корпорации играет русский департамент KGB, члены которого весьма отзывчивы и не отказывают в помощи новичкам.
На этом же экране вы можете поэкспериментировать с различными настройками игры. Если АО была только что установлена, то при переходе к следующему окну она потребует скачать и установить патч. Наберитесь терпения, он не такой уж большой и закачать его даже по модему вполне реально. Далее игра предложит сделать копию закачанного патча. Соглашайтесь, тогда при последующих переустановках вам не придется качать его заново.

ГЕНЕРАЦИЯ

Перед тем как приступить к созданию персонажа, вам необходимо обстоятельно ознакомиться со всеми нюансами процесса. Ваш виртуальный представитель на планете Rubi-Ka – целиком и полностью продукт собственного мировоззрения и несложных операций. Он должен «устраивать» вас на все сто процентов. Будьте бдительны, ибо в самом начале игры существенной разницы между персонажами не будет. Только по ходу прокачивания вашего «второго я» вы начнете ощущать все плюсы и минусы первоначального выбора. И будет крайне обидно осознать непригодность персонажа, на которого вы потратили не одну неделю драгоценного времени.
Итак, ничего принципиально нового в генерации персонажа придумано не было. Большие и сильные противопоставлены маленьким, но магам. Как и всегда, сначала выбираете расу. Всего их четыре. Solitus – самый нейтральный подвид, наиболее близок к обычному человеку – может быть кем угодно, все значения средние. Opifex – более продуманный и улучшенный подвид человека, не склонный к физической работе – из-за своей специфики подходит только для определенных профессий. Atrox – явно силовой вид, не рекомендуется брать его для профессий нано-техников, агентов, инженеров, бюрократов, торговцев – всех, для кого важен интеллект. Nanomage – самая загадочная раса, созданная для воплощения в нано-технике.
После выбора расы вам предложат отредактировать свою внешность. Обратите внимание: внешность, рост и пол персонажа влияют только на его эстетическое восприятие другими игроками. Данные параметры никак не воздействуют на игровой процесс.
Наибольшую сложность в момент генерации представляет выбор профессии. Здесь стоит учитывать то, что жизнь в АО больше ориентирована на командную игру, нежели на похож-

дения волка-одиночки. Безусловно, такие профессии, как Fixer, Nano-Technician, Doctor, Engineer будут весьма востребованы в любой ищущей приключений группе игроков. Но если вы все же тяготеете к одиночному плаванию, риску и авантюрам, то вам прямая дорога в Adventurer. Всего же на просторах планеты Rubi-Ka вы можете попробовать себя в 12 профессиях. Только имейте в виду, что на одном аккаунте не может быть больше 5 персонажей.
Последним шагом при генерации будет выбор имени вашего персонажа. После того как вы введи имя, персонаж сохраняется и не подлежит изменениям. К сожалению, самые распространенные имена уже заняты, а имя вроде Pasha_{RU} игра создать не позволит.

КОНФЛИКТ

Первые ваши шаги по миру AO пройдут в нейтральной зоне зала прибытия. Здесь же вам придется определиться с тем, к какой из противоборствующих сторон вы присоединитесь. Всего их три: кланы, корпорация и нейтралы. Если первые две отстаивают свою идеологию и культуру, то последние просто существуют. После прочтения руководства становится ясно, к чему тяготеет корпорация, и за что борются кланы. Если же выбор все еще не очевиден, поговорите с женщиной, стоящей у заборчика перед столиками агентов по найму. Проанализировав ответы, она порекомендует, к какому из агентов вам лучше обратится.

«КВА» – КЛИЧ ГЕРОЯ

По прибытии на планету вы окажетесь в так называемой буферной зоне. Этот «лягушатник» предназначен для того чтобы вы освоили азы управления, ведения боя, переговоров и закупки снаряжения. Здесь в достаточном для общения количестве встречаются представители всех рас и профессий. Не бойтесь с кем-нибудь заговорить. Обычно в «лягушатнике» встречаются общительные и дружелюбные люди. Все они такие же новички, как и вы, поэтому проблем с чьим-нибудь завышенным самомнением возникнуть не должно. Помните, что пространство перед вами воссоздает дикий мир планеты, заселенный самыми простыми и низкоуровневыми монстрами. Не думайте, что на Rubi-Ka все так спокойно и безопасно, ибо это будет последним, о чем вы подумаете. Здесь вы получите свой первый уровень. Здесь вас в первый раз убьют. Но вы ведь помните, что на Rubi-Ka «смерть не фатальна». Во всяком случае, до 20 уровня. После него каждая смерть будет вам обходиться в некую сумму драгоценных очков опыта.

МЕНЯЯ ШКУРЫ

Первое, что я бы рекомендовал сделать, это заменить интерфейс и игровую карту. Вещь эта субъективная и необязательная, хотя, как показывает практика, очень полезная. Графический интерфейс игры можно менять, как шкурку в Winamp. В сети есть масса самодельных шкурок для игры. На мой взгляд, наиболее удобной является DOVVETECH HUD UPGRADE, скачать которую можно с этого сайта: http://peacefairchild.tripod.com/. Новый интерфейс не просто изменяет внешний вид игры, но и делает более удобочитаемыми многие заголовки. Для замены шкурки распакуйте скаченный архив, запустите Anarchy Online, нажмите кнопку Settings, затем Advanced Settings и Choose skinfile. Откройте нужную папку и выберите шкурку. Если она Вам не понравится, вы всегда сможете вернуться к первоначальному варианту.
Теперь разберемся с игровой картой. Замена ее нужна потому, что существующая в игре глобальная карта мира не дает достаточной информации. Для замены я рекомендую использовать карту DOVVE'S MAP v5.5 с того же сайта или взять одну из карт отсюда: http://www.nepentheim.com/rkplayfields/ingamemap.html. Просто замените файлы из папки \cd_image\textures\PlanetMap\normal в каталоге игры на файлы из скачанного архива. Безусловно, все действия должны производиться при выгруженной игре.
Вторым шагом будет отключение некоторых ненужных сообщений в игровом чате. Во время игры нажмите клавишу [F10] и выберите меню Chat. Здесь стоит отключить вывод таких сообщений, как Other hit other, Other hit by nano. В разделе Misc снимите галочку с Auto attack monster и установите ее на Auto target monster. Иначе, вы, сами того не желая, можете начать атаковать монстра, только лишь выделив его мышкой. На начальных уровнях это может привести к фатальным последствиям.
Для создания сложных скриптовых сцен вам понадобится программа AmacrO. Она позволяет без особого труда настроить имеющиеся скрипты, а также создать новые. Для этого в каталоге AO разместите папку scripts и сохраняйте туда файлы AmacrO. Скачать программу можно здесь: http://www.vb4all.net/downloads/amacro.zip.
Внимание! Все программы вы найдете на нашем диске.

УПРАВЛЯЯ АНАРХИЕЙ

Когда вы впервые заглядываете в листок со списком управляющих клавиш и команд, то голова идет кругом. Кажется, запомнить все это просто невозможно. На самом деле все не так страшно. Начнем с камеры. Смотреть на происходящее в игре можно двумя способами: от первого и от третьего лица. Переключение осуществляется клавишей [F8]. «Вид из глаз» весьма удобен при передвижении по миру, а вот при общении и во время боя лучше использовать вид от третьего лица. И хотя управление внешней камерой в игре реализовано не очень удачно, вид со стороны во время боя позволит вам отследить, не подобрался ли очередной противник со спины. Дело в том, что при виде от первого лица персонаж автоматически разворачивается к текущему противнику, и осмотреть окружающее пространство в таком режиме весьма непросто. Тут-то и приходит на выручку внешняя камера. Далее следует привыкнуть к тому, что многие действия (лечение, подзарядка и т.п.) можно осуществить только в сидячем положении (клавиша [X]). Изучите и запомните клавиши, отвечающие за специфические действия (быстрый удар, стрельба очередью и т.п.). Эти специальные умения, как ничто иное, облегчают и продлевают жизнь.
Одной из самых удобных идей в интерфейсе AO является панель ярлыков (клавиша [Y]). Возьмите за правило держать ее всегда перед глазами. На данную панель в 100 доступных слотов вы можете поместить различные действия, предметы, нанопрограммы, скрипты. Все то, к чему вам может понадобиться быстрый доступ. Щелчок по такому ярлыку правой клавишей мыши приводит к использованию предмета (исполнению действия) на выделенном в данный момент объекте. Например, нажмите клавишу [I] (откроется инвентарь), щелкните на шприце Starup First–Aid Kit, и перенесите иконку на панель ярлыков. Теперь вы всегда будете иметь доступ к быстрому излечению, даже если окно инвентаря закрыто.
Если вы сейчас нажмете правой клавишей на созданный ярлык, ничего не произойдет. Вам придется указать, на ком именно вы хотите использовать предмет. Если целью являетесь вы сами, нажмите клавишу [F1], тем самым автоматически выделив свой персонаж. Теперь можно принимать лекарство. Обратите внимание, что практически все действия в игре должны производится на точно указанную цель.
Из остальных клавиш рекомендую запомнить [Q] – начало и отмена атаки, [TAB] – переключение целей и [ALT] + клик левой клавишей мышки – занести ярлык в базу данных.

КИРИЛЛ КУТЫРЕВ (KIR@GAMELAND.RU), BENEDICT AMBERSON (ELDER@ELDERSCROLLS.NET)

ОХОТА

Разобравшись с настройками, переходим к самому интересному – охоте на зверушек. Зайдите в инвентарь. В зависимости от выбранной вами профессии в вашем распоряжении будут самые простые средства уничтожения. К примеру, автомат. Берете его в руку и начинайте выискивать что-нибудь маленькое, лохматое, движущееся. Наведя на него курсором, нажимаете правую клавишу мыши – цель выбрана. Отбегите на небольшое расстояние и нажмите . Бой начнется автоматически. Когда цель подошла к вам вплотную, используйте очередь. Если же монстр оказался живучим, попробуйте от него побегать ровно до тех пор, пока не будете в состоянии сделать второй Burst. Обычно этого вполне хватает. Подбегите к еще теплой тушке и проверьте ее на наличие чего-нибудь стоящего. После каждой схватки рекомендую немного посидеть – именно так в AO восстанавливаются жизненные силы и энергия. Хотя справедливости ради нужно заметить, что в таком положении энергия копится крайне медленно. Поэтому целесообразнее использовать аптечки.

Движение в бою – вещь субъективно необходимая, а на первых порах – уж и вовсе необязательная. Просматривая клавиши управления перед установкой игры, я заметил, что движению персонажа придается большое значение. Поиграв немного, понял, что это условность. Такая же, как в Heavy Gear движение головой. При нажатии начинается автоматический бой, ограниченный и не интерактивный. При повторном нажатии бой заканчивается. Так что это вам не Quake, где, пустив ракету, ты делаешь несколько стрэйф-джампов до укрытия, приседаешь, подбираешь аптечку и опять стрэйфишься. Правда, поиграв немного, понимаешь, что это единственно верное решение системы боя. Только представьте, сколько потребовалось бы человеку рук, чтоб провести один средней сложности бой. Это называется компромиссом.

ПОНЯТИЕ «ДЕЛЬТА»

Стоимость изменения навыка на 1 постоянно меняется. Чем сильнее развит навык, тем тяжелее его развивать дальше. Это связанно с тем, что его стоимость в IP постоянно увеличивается. Правда, всегда на одно и то же значение, которое называется «Дельта». Для каждого навыка Дельта различна и зависит от профессии персонажа. Поэтому для одного и того же навыка в разных профессиях Дельта будет различна. Величина Дельта изменяется от 1-го до 4-х и визуально отображается цветом.

Если умение выделено темно-синим цветом, то Дельта его равно 4, если же зеленым – 1. Соответственно, светло-зеленое умение – самое дешевое, и развивать его рекомендуется прежде всего (но не всегда). Возьмем реальный случай. У искателя приключений Дельта на навык Map Navigation равна 1. Начальное значение в этом навыке для солитуса равно 6. Нам нужно увеличить значение этого навыка до 10. Начальная стоимость для искателя приключений равна 5ip. Получаем следующую сумму:

$$S = 5ip + (5ip+1)+$$
$$+ (5ip+1+1)+$$
$$+ (5ip+1+1+1) = 26ip,$$
$$\text{затем } S = 5ip + 6ip +$$
$$+ 7ip + 8\ ip = 26ip$$

При такой же ситуации бюрократ с Дельтой 2 потратил бы на поднятие данного навыка 32ip. Кажется, число не столь уж и велико, но оно становится весьма значительным на более высоких уровнях. Вот почему так важно не тратить свои IP на развитие некритичных умений. Совершенствуйте то или иное умение лишь в том момент, когда оно вам насущно необходимо или когда вы не можете использовать ту или иную вещь.

ПРИРОДНЫЙ РОСТ

Немного поохотившись, вы не заметите, как получите свой первый Level Up. Откройте список скиллов (клавиша). В руководстве весьма подробно расписано значение того или иного атрибута или умения. Но вот на что хочу обратить ваше внимание: не торопитесь распределять свои IP по всем возможным позициям. Все равно выучить все не получится.

На первых уровнях стоит сконцентрироваться на развитии шести первичных способностей (Strength, Agility, Stamina, Intelligence, Sense, Psychic), доведя их значение хотя бы до 50. На более высоких уровнях вы будете распределять IP уже только на необходимые на данный момент способности. Все остальные навыки в той или иной степени зависят от этих 6 способностей, а это значит, что, повышая способности (Abilities), вы тем самым повышаете и зависящие от них навыки.

Так, к примеру, Dimach – ментальная, чрезвычайно дорогостоящая (для всех, кроме мастера боевых искусств) атака, которая эффективна только на высоком уровне развития. Овладевший этим искусством сможет превратить все свои запасы нано-энергии, «все или ничего», в один мощный удар по противнику. Атака зависит от чувствительности (80%) и от психики (20%). Повышая эти две способности, вы автоматически улучшаете и значение Dimach.

ПОВЕЛИТЕЛЯМ ПУСТОШИ

В Сети можно найти достаточное количество информации о том, какие умения стоит прокачивать инженеру, нано-программисту, фиксеру, а вот на искателя приключений почему-то никто не обращает внимания. Видимо, считают данную профессию уделом ламеров? Спешу заверить вас, что это совершенно не соответствует истине. Между прочим, первый персонаж, достигший в AO 200-го уровня, был как раз искателем приключений. Возможность изменять свою внешнюю форму, сильные лекарские способности, отличное знание местности делают его желанным членом любой боевой группы.

Вообще, данная профессия одна из самых «дешевых» в игре. Хотя и в ней встречаются весьма дорогие навыки. К таковым относятся: Dimach, Nano Bot Programming, MG/SMG, Riposte Pharmalogical Technology, Heavy Weapons и еще несколько. Слава богу, для искателя приключений эти навыки весьма некритичны, и тратить на них IP не стоит. Не тратьте их и на раздел Spying. У вас всегда будет неограниченное время на вскрытие того или иного замка, не забудьте только обзавестись отмычкой и прибором для разминирования ловушек. По словам игроков, давно играющих в AO, не стоит так же тратится на навыки Swimming, Adventuring и Tutoring (последнее умение можно прокачать за счет интеллекта, чувственности и психики).

Навыки Nano and Aiding хоть и не дешевы, но все же придется время от времени их улучшать, чтобы получить доступ к более мощным нано-программам и лекарствам. Также придется тратиться на дорогой Brawling, умение весьма полезное в тяжелой драке.

В драке также полезно умение Fast Attack. Лучше искателя приключений его может прокачать только Enforcer.

Вообще, из раздела Melee я бы рекомендовал остановиться на одном или двух навыках из перечисленных: 1h Blunt, 1h Edged, Piercing, Melee Energy Weapons. Навыки 2h Blunt, 2h Edged, скорее всего, не стоит рассматривать, гораздо лучше потратить IP на Multiple Melee Weapons, что даст вам возможность взять по мечу, а любителям дальних дистанций лучше обратить свое внимание на раздел Ranged Weapons.

В данном разделе нас в первую очередь интересуют умения Pistol, Fling Shot, Multi Ranged (дорогое умение), Assault Rifle. Оставшиеся навыки из этого раздела стоит прокачивать, если вы предпочитаете ближ-

«Великолепная игра. Отличная смесь развлечения и action» - 80% PC ZONE

ГЛАДИАТОРЫ

«Серьезный соперник War Craft III.
С одной пометкой: у ГЛАДИАТОРОВ
есть все, чтобы победить его».
— Gamekult.com - рейтинг ХИТ

«Гладиаторы заставляют играть в них
снова и снова» - 17/20(ХИТ),
Zegames.com







Особенности игры:

- Action RTS нового поколения — сочетание стратегии и RPG;
- 3 стороны - Армия США, Пришельцы, Галактические силы;
- Ультрасовременный движок: до 4-х миллионов полигонов в секунду, динамическое управление частицами, тенями, светом и погодными условиями, до 4-х слоев текстур для отрядов, объектов и ландшафта;
- 3 уникальных кампании, более 20 различных миссий;
- до 500 отрядов одновременно;
- Абсолютно интерактивный окружающий мир;
- Многопользовательский режим до 8-ми игроков: skirmish, deathmatch, capture the flag.









КИРИЛЛ КУТЫРЕВ (KIR@GAMELAND.RU), BENEDICT AMBERSON (ELDER@ELDERSCROLLS.NET)

ний бой. Также можно порекомендовать еще и Rifle & Sniper Rifle. Хочу заметить, что искатель приключений – бесспорный лидер среди всех профессий в вопросах обращения с пистолетами и штурмовыми винтовками. Конечно, на первых порах эти хлопушки кажутся не столь эффективными. Приложите чуть-чуть усилий, и при помощи очаровательной программки Click-Saver вы можете найти себе пару пистолетов, которые будут наводить ужас на ваших врагов одним лишь своим видом.

Раздел умений Speed – один из самых неоднозначных, поэтому требует к себе особого внимания. Остальные навыки из этого раздела не столь очевидны на первый взгляд, но требуют постоянной прокачки. По крайней мере, Melee Initiative, Ranged Initiative, Dodge Ranged Attacks. Самый дорогой навык в этом разделе – Nano Resistance. Его значение начинаешь понимать только тогда, когда тебе попадается противник, целиком и полностью специализирующийся на боевых нано-программах. Вот тут-то и начинаешь жалеть, что вовремя не потратил IP. Хотя серьезные противники появятся только на более высоких уровнях. Psychic Initiative, NanoC Initiative весьма некритичны, и их можно повысить за счет прокачки влияющих способностей.

Отдельной темой станут умения из раздела Trade and Repair. Первое, что вам нужно прокачивать при любой возможности, это Computer Literacy. Только от этого умения зависит, какие и сколько модулей памяти вы сможете установить в слоты пояса, на какой уровень Grid вы сможете подняться и насколько упадут для вас цены в торговых автоматах. Остальные умения из данного раздела оставляю на ваше усмотрение. Единственное, на что следует обратить внимание, так это на то, что Nano Bot Programming и Pharmalogical Technology – явно не для вас, а Tutoring прокачивается за счет влияющих способностей, нано-программ, шмоток и имплантантов. Постарайтесь не тратить на него драгоценные IP.

Еще пара слов о Nano and Aiding. Искатель приключений – это, безусловно, не нано-инженер, не метафизик и не доктор. Хуже него в этом разделе ориентируются только солдат, фиксер и силовик-енфорсер. Но, обратите внимание, искателю приключений доступны очень интересные нано-программы. По своему желанию он может изменять свой внешний вид, преображаясь в одного из множества обитателей диких земель. Это производит сильное впечатление на окружающих, но, что еще более важно, персонаж получает умения того существа, в которое он перевоплощается. Хотите получить доступ к огромной скорости передвижения по воздуху, к активному обнаружению скрытых предметов, существ и еще массе полезных умений? Развивайте Matter Metamorphosis, Biological Metamorphosis, Sensory Improvement and Modification. Умения Treatment и First Aid также обязательны для развития.

Последний раздел – Navigation. Несмотря на то что Дельта для любого умения в данном разделе равна 1, в первое время вкладывайте IP только в Map Navigation. Это умение даст вам доступ ко всем картам местности и к таким полезным модификаторам, как отображение монстров, игроков, машин и направление своего движения на мини-карте. Поверьте, далеко не каждый персонаж сможет позволить себе такие усовершенствования. Относительную конкуренцию в данном умении вам сможет составить только торговец.

Остальные пункты данного раздела отвечают за то, как хорошо вы сможете управлять тем или иным видом транспорта. Когда купите себе машину, тогда и прокачаете нужное умение, не раньше!

ФИКС ИТ, БЭЙБИ

Только представьте: утро, моросящий дождь барабанит по кожаному капюшону слегка потертой куртки. Тяжелые ботинки на стальной подошве ритмично погружаются в многочисленные отражения просыпающегося города. Перекинутый через спину легковесный автомат слепит глаза немногочисленным сонным прохожим. Подойдя к хромированному, обитому кевларовыми листами джипу, чуть различимый силуэт неторопливо достает ключи и открывает поцарапанную вдоль и поперек дверь машины. «Кто это?» – едва слышно спрашивает прохожий у продавца нокосившегося от недавнего урагана киоска. Настороженно проводив взглядом размытые очертания машины, он ответил: «Это посредник, так их здесь называют».

На мой взгляд, посредник (он же фиксер) – самый оптимальный выбор серьезного профессионального игрока. Специалист по части взлома, обезвреживания ловушек и компьютерных диверсий, этот киберпанк обладает очень неплохими боевыми навыками. Он незаменим как в одиночном штурме, так и в командной потасовке. Однако если вы хотите достичь каких-нибудь положительных результатов, выбрав эту нелегкую профессию, будьте предельно осторожны при распределении скиллпоинтов. Фиксер – уж очень тонкая натура.

Изначально вам выдается простейший полуавтомат. На первый взгляд, из него можно разве что мух пугать. Однако не спешите с выводами – попробуйте его в деле. Оружие действительно грозное. Вообще, огнестрельное оружие, а в частности автоматы и пулеметы (MG/SMG), – одно из основных умений посредника. Прокачивать их стоит сразу же после распределения очков по основным физическим параметрам. Дабы подкрепить свое умение «убеждать» людей, сразу закачивайте очки в Burst и Full Auto. Как первый, так и второй, эти скиллы рассчитаны на быстрый выброс всего содержимого обоймы в лицо противнику. Делать это надо в непосредственной близости от цели – только тогда вы прочувствуете всю силу автоматического оружия. Разобравшись с дальним боем, пропускаем раздел Melee. В ближнем бою фиксер абсолютно бесполезен. Как показывает практика, его основное призвание не в убийстве, а в пособничестве ему. Открывайте закладку Spying и распределяйте очки по все навыкам. В дальнейшем особое внимание уделяйте Breaking and Entering – это незаменимое умение в командной игре. Speed – еще один конек фиксера. Единичная Дельта позволит на первых порах прокачивать почти все, что есть в этой папке. В будущем вплотную подойдите к вопросу быстрого бега (Run Speed) и скорострельности (Ranged Initiative). И забудьте про все, что связано с увеличением скорости в ближнем бою. Раздел Body никаким боком не относится к фиксеру, поэтому в баню его. С Trade and Repair дела обстоят немного сложнее. В этом разделе таятся основные умения, которые, собственно говоря, и кормят фиксера. В первую очередь это Computer Literacy. Прокачивайте его как можно больше, ибо окупится он вскоре с лихвой. От уровня вашей компьютерной грамотности зависит способность вскрывать электронные замки, обворовывать банки и, о чудо, входить в Grid. Эта транспортная сеть позволяет мгновенно перемещаться на огромные расстояния. Правда, уровню к тридцатому многие представители других профессий смогут воспользоваться этим умением. Но вы же понимаете, что все дело не в количестве, а в качестве. Акцентировать внимание на разделе Navigation мы не будем. Просто знайте, что транспорт и фиксер – вещи крайне совместимые. Правда, актуальность транспорта слегка отпадает при хорошем умении «плавать» по транспортной сети. Несмотря на удивительные умственные способности, фиксер крайне слаб в нано-технологиях. Из основных доступных программ лучше всего показали себя парализация (Stun) и вход в Grid.

ГОРОД-ГЕРОЙ

Получив несколько уровней и разобравшись с управлением, покидаем тренировочную площадку. В зависимости от выбранной стороны вы попадаете в один из шести городов. Tir и Athen – города кланеров, Omni-1 и Rome – для корпоративных служащих, Newland и Borealis – если вы все же примкнули к нейтральному сообществу. Рекомендую хоть раз почувствовать себя в шкуре приверженца корпоративных устоев. Только они живут в самых больших и красивых городах, и на это стоит посмотреть.

Очутившись в городе, осмотритесь по сторонам. Скопление народа у информационного терминала есть ваша первая основная цель. Активизировав его, вам предоставят на выбор несколько миссий. Цель каждой из них сводится к обнаружению или уничтожению объекта. Рекомендую с умом подходить к выбору задания. Дело в том, что за одно и тоже количество очков опыта вы можете пройти несколько метров, а можете исходить половину Rubi-Ka. Так что внимательно читайте условия миссии, и выбирайте ее только в случае близкого расположения объекта. Чтобы облегчить вашу и без того насыщенную жизнь, умные люди придумали программу ClickSaver. Вся ее прелесть заключается в том, что она позволяет просматривать содержание сразу всех пяти генерируемых по запросу миссий. Просто запустите ClickSaver до старта AO, а затем закажите себе миссию. Программка тут же покажет вам места проведения миссии, объем награды и предмет, который дадут за успешное выполнение. Также с помощью ClickSaver можно выбирать миссии на конкретной территории или с конкретно интересующими вас благами. Последняя версия программы ClickSaver 2.2.5. Скачать ее можно здесь: http://a.chavasse.free.fr/ClickSaver. Использовать предыдущие версии не рекомендую, ввиду их глючности.

СЛАВА В ПОГОНАХ

Одной из наград, которую вы можете получить при выполнении миссий, будут токены. Обратите внимания, их получают только члены корпорации или кланов. Нейтральные персонажи этого бонуса лишены. В руководстве, к сожалению, про токены упоминается лишь вскользь, хотя эти кружочки играют весьма важную роль в жизни каждого колониста. Токены даются за чистое прохождение миссий. Их нельзя выкинуть, передать или продать другому игроку – они ваши и только ваши. Их нельзя складывать пачками. В сумке может быть только один. Если поместить один токен в банк, и попытаться получить еще один, то первый токен будет удален.

Зачем же они нужны? При присоединении вашего персонажа к той или другой стороне конфликта вам выдаются погоны Clan/Omni-Teck Merit – Basic Board. Каждый раз, получая за выполнение миссии токен, вы должны разместить его на своих погонах правым кликом мышки. Возле ваших плеч появится парящее изображение – погон с цветной отметкой, отражающей ваш статус в корпорации или клане. Это не только красиво, но и полезно. К примеру, 10 собранных на погоны токенов принесут своему владельцу прибавление жизненных сил на 21. Только не забывайте о так называемом Title Level. В процессе накопления токенов наступает момент, когда погоны перестают расти, даже если токенов больше чем требуется или с ростом уровня невозможно увеличить умения. Поздравляю, вы достигли промежуточного предела. Чтобы навыки вновь стали расти, а на погонах появились новые отметки, вам нужно достичь определенную планку уровней: 15, 50, 100, 150. Что приятно, после каждого нового Title Level вам присваивают новый статус от новичка к мастеру и дают большее количество IP.







КИРИЛЛ КУТЫРЕВ (KIR@GAMELAND.RU), BENEDICT AMBERSON (ELDER@ELDERSCROLLS.NET)



ДЖЕНТЛЬМЕНСКИЙ НАБОР

В первую очередь стоит сказать об игровых вещах, о которых руководство пользователя почему-то умолчало. Оказавшись около торгового автомата, прежде всего закупите: Belt Compoment Platform x200 (требуется 48 очков компьютерной грамотности) и два модуля памяти 4-7 NCU. Эти предметы потребуются вам для увеличения количества одновременно исполняемых нано-программ. На первое время вам этого хватит. Следующими по важности предметами будут Small Backpack – весьма удобен для увеличения пространства инвентаря, вещи из него не исчезают при смерти, Lock-Pick – отмычка для вскрытия запертых дверей и сундуков (1 шт.), прибор ночного видения Night Vision Goggles или осветительный шарик Floating Torch – без этих предметов вы будете слепы, как новорожденный котенок.



ВМЕСТЕ ВЕСЕЛЕЙ

Достижение выдающихся результатов в мире АО возможно лишь при условии игры в команде. Именно здесь раскрывается весь масштаб и потенциал сетевых баталий. Собрав небольшой отряд из пяти–шести человек, вы сможете сразиться с опаснейшими тварями на Rubi-Ka, захватить чужую вышку, выполнить самую сложную миссию. К тому же опыт в командной игре накапливается во много раз быстрее, чем бродяжничество по пустыням в гордом и беспросветном одиночестве. Тактика набора команды проста, как мир. В первую очередь необходима сдерживающая сила: два-три терминатора с большой огневой мощью. Два нано-мага с необходимым набором программ. Далее по усмотрению: можно взять посредника как проводника в Grid или торговца, который может перераспределять в группе абсолютно все. Теперь попробуйте поэкспериментировать. Выбрав тварь побольше, молодчики начинают ее атаковать, нано-маги их лечат, попутно навешивая на них программы, увеличивающие силу, скорость, защиту. Периодически отстреливаясь, посредник ждет в сторонке, готовя путь к отступлению. Комбинация почти беспроигрышная. Но распространенная, поэтому всегда будьте готовы к неожиданностям.

А ЧТО, ЕСЛИ?

Проиграв несколько часов в АО, каждый задается одним и тем же вопросом: а что, если взять и?.. Финал фразы зависит только от природных амбиций вопрошающего. Только представьте себя на месте одного из лидеров агрессивного клана. Или лучше шпионом, глубокой ночью пробирающимся в главный офис Omni-Tek, чтобы убить президента корпорации. Звучит грозно, но, к сожалению, неосуществимо. В АО можно делать практически все, становиться практически кем угодно, но при этом есть одно маленькое «но». Сюжетная линия расписана на несколько лет вперед. Поэтому потрясти весь мир своей ошеломительной выходкой не удастся. Надежда, конечно же, умирает последней, но помните, что смерть здесь «не фатальна». Может, и наши имена будут золотыми буквами сиять над Omni-1. Как вам такое? «Кирилл Неустрашимый вновь и вновь терроризирует окрестности корпоративных городов, поэтому по великому повелению Benedict'а Великого приказано раз и навсегда вычистить эту клановую заразу с лица Rubi-Ka» – звучит, по-моему, вполне неплохо.

АНАТОЛИЙ НОРЕНКО (SPOILER@GAMELAND.RU)

ПАРТНЕРЫ

Ощущение того, что перед нами самый настоящий клон The Sims, преследует на протяжении всей игры. Да, конечно, действие целиком и полностью происходит в офисе, да и события привязаны к адвокатскому ремеслу, только вот общая концепция сразу же выдает вторичность проекта.

Дополнительная информация: http://www.montecristogames.com/Partners

Безусловно, у «Партнеров» полно своих достоинств, да и без нововведений не обошлось. Собственно, об устройстве игрового процесса, о механике геймплея мы с вами и поговорим.

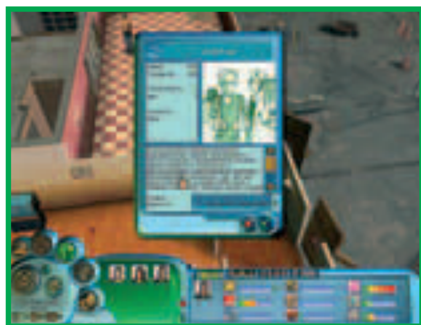
ЧТО СКРЫВАЕТСЯ ЗА ВНЕШНОСТЬЮ?

Воспитавшие не одного Сима в The Sims сразу же обратят внимание на интерфейс. Камерой проще всего управлять с помощью клавиатуры, а мышка, как и положено, отвечает за действия вашего подопечного. Левой кнопкой вы можете выбрать персонажа, а правой отправить его в нужную точку либо же вызвать контекстное меню на объекте. Вам ничего не напоминает удобная менюшка в левом нижнем углу экрана? С ней мы сейчас и разберемся.

Первая иконка зазывает в меню настроек, где вы можете сохранить/загрузить игру. Далее идет раздел с текущими миссиями, в котором хранится вся информация о полученных заданиях.

После этого следует наиболее интересное меню «Адвокаты», в котором можно ознакомиться с описанием ваших подопечных, а также осведомиться об их взаимоотношениях.

Закладка «Потребности» включает в себя следующие пункты: дружба, любовь, отдых, успех, власть, спорт, секс, красота, образование. За этими характеристиками и придется следить в первую очередь, удовлетворяя все желания требовательных, но подающих большие надежды юристов.





Чтобы ваши подопечные не замыкались в себе, заставляйте их чаще звонить друзьям, идти на контакты с коллегами и даже льстить друг другу. Влюбиться на первых порах вряд ли получится, так что слушайте лирическую музыку и, как наиболее интересный вариант, питайтесь шоколадными зайцами. Отдохнуть всегда можно на комфортном диване, правда, никто не запрещает просто грызть ногти на рабочем месте.

Для достижения успеха займитесь подготовкой счетов, поработайте над делами, напишите интересное сообщение клиенту. Одним словом, не отрывайтесь от рабочего места. Только не забывайте поддерживать форму, для чего чаще упражняйтесь на приобретенных тренажерах или даже уходите в спорт с головой.

Как показывает практика, чтобы ощутить власть, достаточно просто выругаться. Заняться сексом, я боюсь, на первых порах не получится, так что вполне можно позволить себе початиться на эротическом сайте или же просто почитать соответствующую литературу.

Следите за своей внешностью, для чего периодически красуйтесь перед зеркалом, мойте руки и соблюдайте правила гигиены. И, наконец, позаботьтесь о своем уровне образования, черпая информацию из журналов об искусстве и разглядывая развешанные по офису картины.

С характеристиками покончено. В панели отношений внимательно следите за ползунком. Чем ближе он к рожице дьявола, тем больше неприязнь между коллегами. Вызвать доверие можно, попросту по душам побеседовав на диване. В следующем разделе вы узнаете о текущих шансах выиграть накопленные дела, а также сможете назначить адвокатов. Осталось меню с говорящим названием «Покупки», в котором при наличии достаточных денежных средств осуществляются... Стоит продолжать? Помните, что каждому предмету интерьера или любому другому объекту присвоены иконки, дающие понять, на удовлетворение каких потребностей стоит рассчитывать.

ПЕРВЫЕ ШАГИ

Обустройство любого офиса стоит начать с приобретения необходимой мебели. Так что будьте готовы проследовать в меню «Покупки» и растратить до последнего цента



имеющуюся в распоряжении сумму. Не беспокойтесь, пополнение общей казны произойдет с первым же выигранным процессом.

Как только получите белый конверт, поспешите его открыть и ознакомиться с делом. Вы тут же сможете узнать о начальных шансах выиграть процесс (в процентах), выявить уровень сложности, а также получить представление о гонорарах. Назначьте ответственного адвоката и старайтесь затем больше времени проводить за работой до установленного срока. Чтобы увеличить шанс решения дела, нужно чаще копошиться в бумажках.

Само собой разумеется, следует



приобрести рабочий стол. А еще лучше – сразу несколько, так ваши коллеги тоже смогут себя чем-то занять. Чем больше юристов вовлечены в решение дела, тем больше шансов выиграть его.

Всегда имеет смысл полностью обустроить одну комнату, превратив ее в полноценный рабочий кабинет, а затем уже думать о расширении площади. Заставьте столы компьютерами, телефонами, факсами, которые работают на удовлетворение сразу нескольких потребностей. Спортивные тренажеры в кабинете также не помешают, даже если они не совсем вписываются в интерьер. Когда дела пойдут вверх, вы сможете позволить себе отремонтировать вторую комнату и решить почти все проблемы, связанные с нехваткой площади.



ПЕРВЫЕ ТРУДНОСТИ

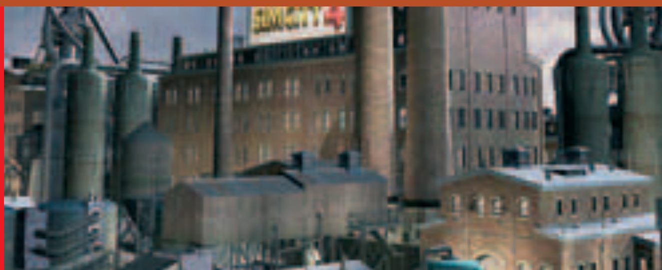
Для вас заготовлены три кампании, в которых, помимо всего прочего, придется выполнять миссии. Желающие могут заняться свободной игрой – в ней отсутствуют какие-либо ограничения.

Если вы завершили обучающую миссию, то вам наверняка захочется, проследить за дальнейшей судьбой Евы Текс. Стало быть, ваша кампания – «Си, Текс, Сан». Поверьте, Бенни Си, Ева Текс и Хантер Сан по прошествии некоторого времени станут вам, как родные.

Превратить малоизвестную контору в процветающее агентство не так-то просто. И не только потому, что Еве не разрешается флиртовать перед веб-камерой, а Сану предстоит еще долгое время доказывать, что его дипломы вовсе не фальшивые. Впрочем, это уже отдельная история... ■

[PC]: SIMCITY 4

Режим читов:
Во время игры нажмите [CTRL] + [X], чтобы вызвать консоль, после чего введите код из списка для активации соответствующего чита. Завершите процедуру нажатием клавиши [ENTER]. Если все было сделано правильно, консоль автоматически закроется.
stopwatch – остановить время
whatimeizit <чч:мм> – установить указанное время
whererufrom <название> – переименовать город
hellomynameis <имя> – сменить имя мэра



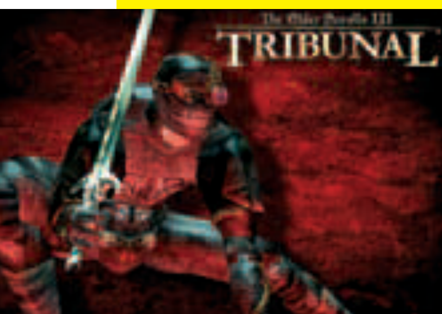
you don't deserve it – получить все награды
sizeof <0–100> – установить степень увеличения
weaknesspays – получить 1,000 симолинов в казну
fightthepower – постройкам не требуется энергия
howdryiam – постройкам не требуется вода
dollyllama – превратить советников в дурачков
fps – отобразить на экране количество кадров в секунду
Коды, действие которых неизвестно: **effect; barstuck; watchmemove; rp; flora; renderprop**
Быстрые деньги:
Во время игры нажмите [CTRL] + [X], чтобы вызвать консоль, после чего наберите weaknesspays. Удерживая **Left Shift**, нажимайте [ENTER], **Вверх**, [ENTER]... и так до тех пор, пока не удовлетворитесь полученным результатом.

[PC]: ARCHANGEL

Неуязвимость:
Отыщите в директории игры в папке \archangel\bin файл standard.feel, откройте его в любом текстовом редакторе, например, в Notepad, и измените параметр «invulnerable 0» на «invulnerable 1».

[PC]: THE ELDER SCROLLS: TRIBUNAL

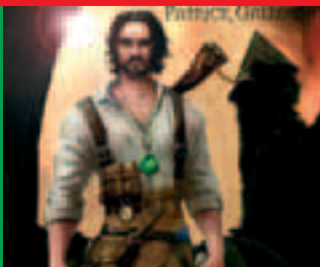
Нажмите клавишу [~] (тильда) во время игры, чтобы вызвать консоль. Затем наберите player-> и после этого введите один из нижеприведенных кодов для активации необходимого чита. Пример: для активации режима Бога вы должны ввести player->togglegodmode
togglegodmode – вкл./откл. режим Бога
setwaterwalking 1 – получить способность ходить по воде



setwaterbreathing 1 – получить способность дышать под водой
setflying 1 – режим полета
setsuperjump 1 – режим суперпрыжков
setlevel <число> – установить уровень персонажа
additem gold_100 <число> – получить указанное количество золота
sethealth <число> – установить количество здоровья у персонажа
fillmap – показать все города на карте
toggleai – вкл./откл. искусственный интеллект

[PC]: CLIVE BARKER'S UNDYING

Нажмите [TAB] во время игры, чтобы вызвать консоль, а затем вводите коды:
eh – режим Бога
invisible 1 – стать невидимым для врагов
addall – получить все заклинания и оружие
infinitemana 1 – неограниченный запас маны
flight – получить возможность летать
ampattspell – повысить уровень текущего заклинания



showfps – отобразить кол-во FPS
behindview <0 или 1> – вкл./откл. вид от третьего лица

[PC]: GHOST RECON: ISLAND THUNDER

Во время игры нажмите клавишу [ENTER] на дополнительной клавиатуре, чтобы вызвать консоль. Затем введите один из нижеприведенных кодов, чтобы активировать соответствующий чит:
god – самоубийство
superman – режим Бога
cisco – выполнить все задания
autowin – выиграть сценарий
autolose – проиграть сценарий
refill – получить все предметы
ammo – неограниченный боезапас
run – ускоренное передвижение
teamsuperman – режим Бога для всей команды
shadow – невидимость
teamshadow – невидимость для всей команды
rock – завладеть базой противника
toggleai – откл./вкл. искусственный интеллект
rumbleon – включить эффект трясущегося экрана
rumbleoff – отключить эффект трясущегося экрана
quit – выйти из игры
toggleshowframerate – отобразить количество кадров в секунду

[PS2]: THE LORD OF THE RINGS: THE TWO TOWERS

Поставьте игру на паузу и, удерживая L1 + L2 + R1 + R2, вводите коды. В подтверждение того, что чит был активирован, вы услышите характерный звук.
Восстановить здоровье: ▲, ↓, ✕, ↑.
Восстановить боезапас: ✕, ↓, ▲, ↑.
Получить 1000 очков опыта: ✕, ↓, ↓, ↓.
Приобрести умения 2 уровня: ●, →, ●, →.
Приобрести умения 4 уровня: ▲, ↑, ▲, ↑.
Приобрести умения 6 уровня: ■, ←, ■, ←.
Приобрести умения 8 уровня: ✕, ✕, ↓, ↓.
Нижеследующие коды разрешается использовать только после прохождения всей игры:
Неуязвимость: ▲, ■, ✕, ●.
Неограниченное число стрел: ■, ●, ✕, ▲.
Мощные атаки: ■, ■, ●, ●.
Получить все апгрейды: ▲, ●, ▲, ●.
Уменьшенные противники: ▲, ▲, ✕, ✕.
Режим Slow motion: ▲, ●, ✕, ■.

[PS2]: MEDAL OF HONOR: FRONTLINE

Неуязвимость:
Поставьте игру на паузу, а затем нажмите ■, L1, ●, R1, ▲, L2, SELECT, R2.
Неограниченный боезапас:
Поставьте игру на паузу, а затем нажмите ●, L2, ■, L1, SELECT, R2, ▲, SELECT.
Защита от попадания пуль:
Поставьте игру на паузу, а затем нажмите ●, SELECT, R2, R2, R1, R1, L1, R1.

[PC]: LEGACY OF KAIN: SOUL REAVER 2

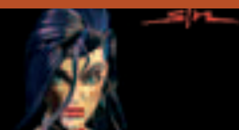
Неуязвимость:
Нажмите [ENTER], **Влево**, **Влево**, **Вверх**, **Вниз**, **Вправо**, **Action**. Вы услышите, как Разиель что-то произнесет. Чтобы отключить эффект нажмите [ENTER], **Вправо**, **Вправо**, **Вправо**, **Вверх**, **Влево**, **Action**.

[PC]: MEDIEVAL: TOTAL WAR

Коды необходимо вводить на экране кампании:
.mefoundsomeau. – все провинции получают золото
.mefoundsomeag. – все провинции получают серебро
.mefoundsomecu. – все провинции получают медь
.viagra. – все провинции получают железо
.matteosartori. – открыть всю карту
.worksundays. – ускоренное строительство
.badgerbunny. – получить доступ ко всем юнитам и строениям
.conan. – играть за повстанцев

[PC]: SiN

Во время игры нажмите клавишу [~] (тильда), чтобы вызвать консоль, а затем введите нужный код:
/superfuzz – режим Бога
/health 999 – установить 999 ед. здоровья



/wuss – получить все оружие
/wallflower – противники вас не видят
/nocollision – режим прохождения сквозь стены
/give thrallgun – получить бонусное оружие
/use thrallgun – взять бонусное оружие в руки

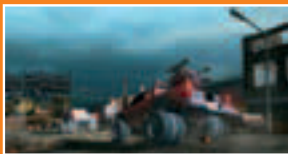
EASTER EGGS

С настоящего выпуска нашей рубрики мы возобновляем традицию публиковать описания самых интересных «пасхальных яиц», благо таковых уже набралось приличное количество. Более того, в своих письмах вы проявляете немалый и, главное, неувядающий интерес к тематике easter eggs.

[PC]: 3D MARK 2001

1. Holy Cows!

В этом красивейшем тесте трехмерных ускорителей, который по праву считается лучшим из себе подобных, вы отыщите любопытную игровую демку. В ней вам предлагается покататься на джипе да посбивать с помощью самонаводящихся ракет вертолеты. Правда, создатели приготовили небольшой, но очень приятный сюрприз для всех незарегистрированных пользователей. Все, что от



вас требуется сделать, – создать новый проект и присвоить ему имя Holy Cow!, после чего останется только произвести все необходимые настройки. Как только все будет готово, запустите Game Demo и наслаждайтесь. Вместо вертолетов вас теперь обстреливают парящие в воздухе коровы. Настоящее безумие!

На вас еще не нахлынула ностальгия по земляному червячку Джиму и его похождениям?

[PC]: GABRIEL KNIGHT 3

1. Самый большой секрет

Знаете, что нужно сделать, чтобы сразу получить все сведения о различных секретах игры? Все довольно-таки просто. Прежде всего, вызовите в игре консоль. Для этого нажмите клавиши [SHIFT] + [CTRL] + [~] (тильда). В различных версиях Gabriel Knight 3 комбинации могут быть и иными.

В появившемся окне наберите EXTRACT, нажмите [ ] и завершите процедуру клавишей [ENTER]. Покиньте игру и загляните в ее директорию. Вы должны увидеть свежеиспеченный файл !!!Readme.txt, в котором описаны все «пасхальные яйца» и даны советы по извлечению ресурсов.

2. Сменная обувь

Вызовите консоль, наберите ClownShoes и нажмите [ ]. После этого введите имя любого персонажа в кавычках и подтвердите свой выбор нажатием клавиши [ENTER]. Как пример, вы можете несколько преобразить внешний вид следующих героев: Gabriel, Grace, Buthane, Mosely и так далее. Более того, этот эффект в некоторых случаях приводит к поистине забавным результатам.

3. Изменить весь мир

Вызовите консоль, наберите SetMood, а затем нажмите клавишу [ ]. В первых кавычках наберите имя персонажа, а во вторых – укажите его настроение. Как пример, повлияйте на Gabriel, Grace, Buthane, Mosely и других, используя такие определения, как pissed, angry, sad, happy, confused.

[PC]: NEVERWINTER NIGHTS

1. Коровы из ада

Найдите в директории игры файл nwn.ini, откройте его в любом текстовом редакторе, например, в Notepad, и добавьте в разделе «Game Options» строку

```
Debug Mode=1
```

После этого во время игры нажмите клавишу [~] (тильда), чтобы вызвать консоль, а затем введите DebugMode 1, соблюдая строчные и заглавные буквы, для активации режима читов.

Отыщите место, где бывает боль-



ше всего народа, напечатайте в консоли dm_cowsfromhell и наслаждайтесь представлением. Только будьте крайне осторожны, так как оставшиеся в живых люди станут вас атаковать, и, скорее всего, ваш герой перейдет на темную сторону.

Как всегда жду ваших предложений по содержанию рубрики. Если есть что сказать, пишите на spoiler@gameland.ru, и пусть все тайное станет явным!

P.S. На компакт-диске к журналу вы сможете найти обширную и постоянно обновляющуюся подборку по рубрике «Коды» в формате HTML.

TEST_LAB (TEST_LAB@GAMELAND.RU)

БЛОКИ ПИТАНИЯ ОТ THERMALTAKE



Thermaltake представила новую линейку блоков питания Xaser Silent Purepower. Линейка состоит пока из двух моделей: W0010 и W0011. Оба блока питания обладают мощностью 480 Ватт. W0010 и W0011 отличаются только цветом корпуса, а технические характеристики имеют идентичные, из которых можно отметить наличие разъемов для питания накопителей с интерфейсом Serial ATA и два вентилятора с ручной и автоматической регулировкой скорости вращения (от 1300 до 4800 об/мин). Регулировка осуществляется с помощью выносных модулей (для пятидюймового отсека в корпусе). Уровень шума вентиляторов составляет от 17 дБ (при минимальных оборотах пропеллера) до 45 дБ (при максимальных).



Компания Mustek объявила о скором начале продаж новой миниатюрной web-камеры PDA Cam 3008. Камера предназначена для использования с карманными компьютерами, имеющими слот CF (CompactFlash).

WEB-КАМЕРА ДЛЯ КПК

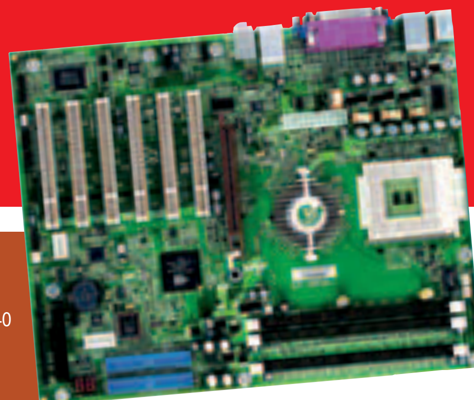
Характеристики устройства следующие:

- CMOS-сенсор (с разрешением 350 тыс. пикселей);
- Фокусное расстояние F2.8;
- Разрешение снимков – 640x480 или 320x240;
- Видео – 160x120@15 кад/сек (до 30 сек);
- 8 MB встроенной флэш-памяти;
- Размеры – 86x40x68 мм;
- Вес – 30 гр.

Из остальных функций можно отметить переключатель режима съемки (macro/normal), таймер на десять секунд и возможность вращения объектива на угол 15°–180°. Камера подключается через слот CompactFlash и уже имеет в комплекте все необходимые драйвера под PocketPC 2002, Windows 9x/2000/XP. Стоить новинка будет около 140 евро.

НОВАЯ МАТЕРИНСКАЯ ПЛАТА НА ЧИПЕ NVIDIA ОТ EPOX

Компания EPoX представила новую материнскую плату на основе чипсета NVIDIA nForce2 IGP/MCP-T. Новинка называется EP-8RGA+ и является логическим продолжением хорошо зарекомендовавшей себя EP-8RDA+. К достоинствам новинки можно отнести встроенный адаптер VGA с ядром GeForce4 MX, поддерживающий AGP 8X, три слота памяти, способных нести до 3 Gb памяти DDR400, сетевой Ethernet-контроллер, четыре порта USB 2.0, два порта IEEE1394a/FireWir и шестиканальный аудиоконтроллер. Можно сказать, все в одном. Цена новинки – $120.



НОВИНКА ОТ PLEXTOR

Среди приводов DVD+R/RW объявилась новая модель от компании Plextor – PX-504A. Ее характеристики:

- Интерфейс – EIDE/ATAPI;
- Запись DVD+R – до 4x, CD-R – до 16x;
- Поддержка формата DVD+VR (DVD Video Recording);
- Перезапись DVD+RW – до 2.4x, CD-RW – до 10x;
- Чтение DVD – 12x, CD – 40x;
- Время доступа – <120 мс для CD и <140 мс для DVD;
- Объем буфера – 2 MB.

Из особенностей новинки стоит отметить технологию защиты от опустошения буфера во время записи, подбор оптимальной скорости в зависимости от качества диска (PoweRec), улучшение качества записи DVD+RW, запись мультисессионных DVD (Lossless Linking) и возможность форматирования во время записи (Background For-matting). В комплекте к приводу прилагаются диски DVD+R и DVD+R/W, кабель E-IDE, аудиокабель, документация на нескольких языках и набор ПО: Plextor CD/DVD Utility, Nero 5.5, InCD, Pinnacle Studio 8 и PowerDVD. Приобрести новинку можно за $320.



В СЕТЬ ЧЕРЕЗ РОЗЕТКУ!

Немецкая компания Devolo, специализирующаяся на выпуске сетевого оборудования, в ближайшее время должна начать производство революционного устройства – Devolo MicroLink dLAN, предназначенного для построения локальных сетей на базе обычной электросети без каких-либо сетевых карт и кабелей. В первое время будут выпускаться две модели – MicroLink dLAN и MicroLink dLAN USB с максимальной скоростью передачи данных – 14 Мбит/сек. Разница лишь в интерфейсах – MicroLink dLAN использует Ethernet (RJ45), а MicroLink dLAN USB, соответственно, USB. По прогнозам стоимость устройств не должна превысить $150.



ФЛЭШ-ПЛЕЙЕР ОТ CREATIVE



Хорошо известная компания Creative представила 128-мегабайтную версию миниатюрного плейера MuVo. Новинка построена на базе флеш-памяти с увеличенным объемом, благодаря чему теперь стало возможным хранить в устройстве до четырех часов музыки в формате WMA или до двух в формате MP3 (с битрейтом 128 Кб/с). Причем записывать на MuVo можно не только музыку, но и любую другую цифровую информацию. Питается плейер от одной щелочной батарейки (AAA), обеспечивающей его энергией на 12 часов работы. Creative MuVo 128MB весит всего 30 граммов, так что его можно легко носить даже на шее. Цена этой крошки составит около $150.



ЖК-МОНИТОР ОТ ACER

Компания Acer выпустила новый 17-дюймовый ЖК-монитор AL716, обладающий 1280x1024 SXGA экраном с размером точки 0,264 мм, встроенными колонками (2x1,1 Вт), максимальной яркостью 250 кд/кв.м, контрастностью 500:1, временем отклика 20 мс и углом обзора в 130^{o} по вертикали и в 160^{o} по горизонтали. Размеры новинки – 374x204x394,5 мм, вес – 5,9 кг, цена – $420.

*test_lab выражает благодарность компаниям «**Остров Формоза**» и «**ОЛДИ**» за предоставленное на тестирование оборудование.*

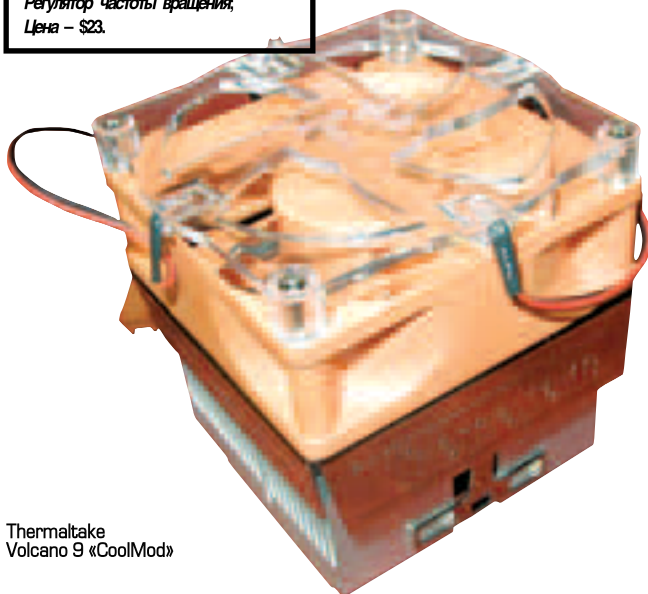
ОБЗОР КУЛЕРОВ CPU

TEST_LAB TEST_LAB@GAMELAND.RU

В системном блоке современного ПК не бывает «неважных» устройств, поэтому не будем говорить, что хорошая система охлаждения CPU – основополагающее звено компьютера. Скажем больше: система охлаждения центрального процессора (иначе говоря, кулер) – одно из тех устройств, без которого не может работать ни один ПК. Поэтому мы решили провести небольшое тестирование – обзор кулеров для современных процессоров Intel Pentium 4 и AMD Athlon XP.

THERMALTAKE VOLCANO 9 «COOLMOD»

Платформа – Socket A, Socket 370;
Размер кулера – 80x80x85 мм;
Размер радиатора – 70x68x50 мм;
Материал радиатора – алюминий;
Материал основания – медь;
Размер вентилятора – 80x80x25 мм;
Частота вращения вентилятора – 1300-4800 об/мин;
Уровень шума – 17-48 дБ;
Лампочки подсветки HDD Activity и Power;
Регулятор частоты вращения;
Цена – $23.


Thermaltake Volcano 9 «CoolMod»

Компания Thermaltake хорошо известна эффективными и одновременно эффектно выглядящими системами охлаждения. Чтобы очередной раз в этом убедиться, достаточно взглянуть на новую модель и оценить ее характеристики.

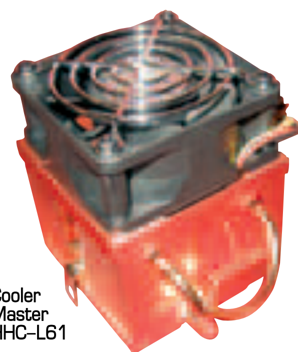
В первую очередь бросается в глаза эффектное оформление этой модели и то, как ярко все это будет работать после подключения к разъемам Power LED и HDD LED на материнской плате. Дело в том, что сверху вентилятора установлена специальная решетка из прозрачного пластика, в которую встроены два красных и два синих светодиода, устраивающие настоящее световое шоу при работе компьютера. Представьте себе, как это будет выглядеть в полупрозрачном пластиковом корпусе! Радиатор кулера имеет толстые ребра из алюминия, а в его основании можно заметить гладко отшлифованный медный кружок, обеспечивающий хороший теплообмен. Для того чтобы надежно закрепить Volcano на процессоре, достаточно сильно прижать трезубую скобу к сокету (что без проблем выполняется при помощи отвертки или чего-нибудь в этом роде). Еще в достоинства этого кулера можно записать продвинутый датчик температуры и регулятор скорости вращения крыльчатки, позволяющий плавно изменять скорость в широком диапазоне (от 1300 до 4800 об/мин) как вручную, так и автоматически. Причем «автомат» будет довольно точным, так как термодатчик благодаря очень тонким проводкам можно без проблем разместить между радиатором и процессором.

COOLER MASTER HHC-L61

Платформа – Socket A, Socket 370;
Материал радиатора – медь;
Размеры вентилятора – 60x60x25 мм;
Номинальное напряжение – 12 В;
Частота вращения вентилятора – 3000 об/мин;
Максимальный воздушный поток – 14.13 CFM;
Размеры радиатора – 60x60x44 мм;
Общая высота кулера – 78 мм;
Цена – $38.

ПЕРЕЧЕНЬ ТЕСТИРУЕМЫХ УСТРОЙСТВ

Arctic BURAN
Arctic Storm II
Cooler Master HHC-L61
Cooler Master HSC-V62
Cooler Master IAC-002
Cooler Master IHC-L71
Cooler TITAN TTC-CW7TB
Thermaltake Volcano 9 «CoolMod»
TITAN TTC-CU5TB
Zalman CNPS6000-ALCU
Zalman CNPS6500B-ALCU
Zalman CNPS6500B-CU


Cooler Master HHC-L61

Компания с таким убедительным названием просто не может позволить себе производить ничем не выдающиеся кулеры. И в этом можно убедиться, ознакомившись с характеристиками рассматриваемой нами модели.

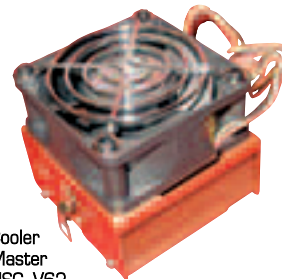
Медь обладает очень высокими теплообменными способностями, о чем инженеры из Cooler Master, судя по всему, отлично осведомлены. Полностью медный радиатор служит наглядным тому подтверждением. Однако это не единственное, что выделяет модель на общем фоне. По бокам радиатора расположены две герметично запаянные трубки, в которых циркулирует специальная легкокипящая жидкость, которая превращается в пар, проходя над процессорным ядром, а затем охлаждается вентилятором, переходя обратно в жидкое состояние. Эта модная технология называется Heat Pipe и имеет родственные связи с водяным охлаждением, а потому довольно эффективна. Также следует отметить невысокий уровень шума, издаваемый крыльчаткой, так как максимальное количество оборотов в минуту всего 3000, что позволяет значительно снизить уровень шума.

COOLER MASTER HSC-V62

Платформа – Socket A, Socket 370;
Материал радиатора – медь;
Размеры вентилятора – 60x60x25 мм;
Номинальное напряжение – 12 В;
Частота вращения вентилятора – 3000-6800 об/мин;
Максимальный воздушный поток – 16.13-36.11 CFM;
Размеры радиатора – 60x60x29 мм;
Цена – $25.

Еще одна модель от того же производителя, снискавшая большую популярность у многих пользователей.

Радиатор у HSC-V62, как и у предыдущей модели, полностью выполнен из меди, а его основание настолько гладко отполировано, что в нем можно увидеть собственное отражение. Из отличительных особенностей можно отметить автоматическую регулировку скорости вращения вентилятора, изменяемую в зависимости от показаний встроенного датчика


Cooler Master HSC-V62

температуры. Если температура процессора будет расти – пропорционально увеличатся и обороты вентилятора. Но наряду с достоинствами, есть и недостатки: не слишком надежное крепление и довольно высокий уровень шума при максимальном количестве оборотов.

TITAN TTC-CU5TB

Платформа – Socket A, Socket 370;
Материал радиатора – медь;
Размеры вентилятора – 70x70x15 мм;
Номинальное напряжение – 12 В;
Частота вращения вентилятора – 3500 об/мин;
Максимальный воздушный поток – 27.96 CFM;
Размеры радиатора – 72x72x38 мм;
Уровень шума – 28 дБ;
Цена – $18.

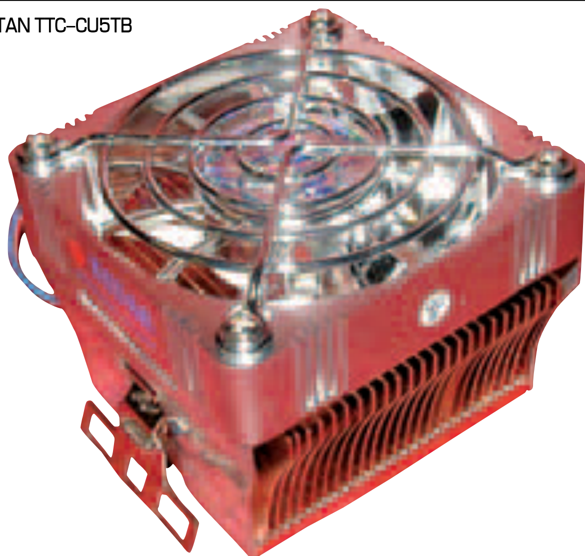
Экземпляр от компании Titan, ведущей довольно демократичную ценовую политику.

Внешний вид Titan TTC-CU5TB производит большое впечатление благодаря блестящему алюминиевому вентилятору и идеально отполиро-

О ПАРАМЕТРАХ КУЛЕРОВ НЕМНОГО ПОДРОБНЕЕ

Воздушный поток – скорость (футов в минуту), с которой воздух проходит через единичную площадь (квадратный фут), отсюда и размерность CFM – Cubic Foot per Minute. Соответственно, чем выше воздушный поток кулера, тем интенсивнее будет остывать радиатор. Зависит эта величина от параметров крыльчатки: ее диаметра, угла наклона лопастей и скорости вращения.
Уровень шума. Чем больше частота вращения вентилятора, тем больший уровень шума он производит. При выборе кулера обращайте внимание на децибелы, которые он «производит» при работе. Приемлемым принято считать уровень шума меньший 30 дБ.
Но охлаждение процессора не ограничивается одним лишь кулером. Для нормальной циркуляции воздуха, а следовательно, и обеспечения хорошим охлаждением всей системы в целом требуются как минимум два вентилятора в системном блоке – один должен работать на вдув воздуха, а другой, соответственно, на выдув. В одном из следующих номеров «СИ» мы остановимся на этом более подробно.

TITAN TTC–CU5TB

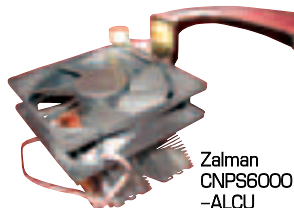


ванному массивному медному основанию. Для придания жесткости радиатору используются две медные трубки, только, в отличие от модели Cooler Master HHC-L61, никакая жидкость по ним не течет. Чтобы кулер надежно и жестко закрепился на процессоре, применяется тугая крепежная клипса с ограничителем для упора отвертки. Что касается уровня шума, он, к сожалению, может не устроить любителей тишины – изделие работает довольно громко.

ZALMAN CNPS6000-ALCU

Платформа – Socket A, Socket 370;
Материал радиатора – алюминий и медь;
Размер радиатора – 63x65x95 – 110 мм;
Размер вентилятора – 92x25x92 мм;
Частота вращения вентилятора – 1600-2500 об/мин;
Уровень шума – 20-33 дБ;
Регулятор частоты вращения;
Цена – $30.

Продукция корейской компании Zalman отличается экстравагантным внешним видом и довольно любопытными конструктивными особенностями и решениями.



Zalman CNPS6000 –ALCU

Радиатор Zalman CNPS6000-ALCU выполнен в виде веера из алюминиевых и медных пластин (последние расположены ближе к центру). В основании пластины «сливаются» в массивную платформу, контактная часть которой отлично отполирована. Такая большая площадь поверхности уже сама по себе обеспечивает хорошее охлаждение. Однако на этом инженеры Zalman не остановились – отдельно от радиатора устанавливается специальная пластина с вентилятором, закрепляемым большим винтом с насечками. Скорость вращения пропеллера регулируется в большом диапазоне специальным устройством Fan Mate, идущим в комплекте с кулером.

TITAN TTC-CW7TB

Платформа – Socket 478;
Материал радиатора – медь;
Размеры вентилятора – 70x70x15 мм;
Номинальное напряжение – 12 В;
Частота вращения вентилятора – 3500 об/мин;
Максимальный воздушный поток – 27.96 CFM;
Габаритные размеры – 100x91x68 мм;
Уровень шума – 28 дБ;
Цена – $16.

Еще один кулер от компании Titan, на этот раз для процессоров Pentium 4.
Titan TTC-CW7TB, помимо радиатора, имеет крепежную рамку с вентилятором, надежно закрепляющуюся



TITAN TTC–CW7TB

на процессорный сокет сначала с одной стороны, затем с другой. Боковые ребра радиатора довольно тонкие и также хорошо отполированные, как и основание. От залипания друг с другом их спасают специальные медные трубочки. Все это в целом должно гарантировать неплохое охлаждение процессоров P4. Изделие обеспечивает стабильную и тихую работу.

ZALMAN CNPS6500B-CU

Платформа – Socket 478;
Материал радиатора – медь;
Размер радиатора – 83x65x120 – 115 мм;
Размер вентилятора – 92x25x92 мм;
Частота вращения вентилятора – 1600-2500 об/мин;
Максимальный воздушный поток – 31-38 CFM;
Уровень шума – 20-33 дБ;
Регулятор частоты вращения;
Цена – $38.

Этот кулер может и вовсе шокировать пользователей с привычным представлением об охлаждающих устройствах. Еще бы, ведь его радиатор имеет почти килограмм чистого веса!



Zalman CNPS6500 B–CU

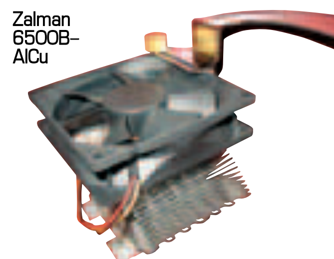
Как и рассмотренная выше модель этой компании, Zalman CNPS6500B-CU выполнена в виде веера, соединенного в хорошо отполированном основании винтами. Похоже, такая конструкция уже стала традиционной для этой фирмы, но использование только чистой меди еще больше должно повысить охлаждающие способности устройства. Скорость вращения вентилятора изменяется в пределах 1600-2500 об/мин, за что отвечает уже знакомый нам FanMate. Что касается крепления радиатора, то оно состоит из специальных пластмассовых защелок и металлических прокладок для придания еще большей жесткости. Отдельно от радиатора устанавливается вентилятор на металлической пластине, а его положение может изменяться для обдува конкретных областей. Кроме того, на эту пластину можно установить еще один кулер для охлаждения других устройств в системном блоке.

ZALMAN 6500B-ALCU

Платформа – Socket 478;
Материал радиатора – алюминий и медь;
Размер радиатора – 83x65x120 – 115 мм;
Размер вентилятора – 92x25x92 мм;
Частота вращения вентилятора – 1600-2500 об/мин;
Уровень шума – 20-33 дБ;
Регулятор частоты вращения;
Цена – $34.

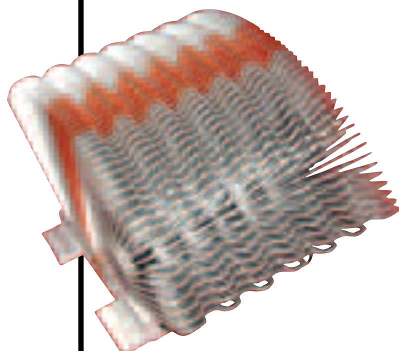
Данная модель существенно легче предыдущей, а также несколько дешевле. Посмотрим же, за счет чего удалось этого достичь.
Внешнее сходство Zalman 6500B-AlCu с Zalman CNPS6500B-CU очевидно, и если бы не меньшее количество медных ребер и использование алюминия, то их вполне можно было бы перепутать. Основание радиатора хорошо отполировано, по-

Zalman 6500B–AlCu



ТЕРМОПАСТА

Для лучшего контакта радиатора с поверхностью процессора используется термопаста. Обычно она уже включена в комплект поставки. Если же пасты не оказалось или на контактной части вашего радиатора имеется слой термоклея (бывает и такое), то можем посоветовать приобрести пасту КПТ-8 или АлСил-3, обладающие достойными теплопроводными характеристиками (только не забудьте аккуратно счистить термоклей лезвием). Наносить пасту надо равномерным тонким слоем (около 1 мм), покрывая всю площадь кристалла процессора.



этому такая поверхность будет только способствовать эффективному теплообмену. Но все же нам кажется, что четыре доллара – эта не та сумма, ради которой следует отдавать предпочтение в пользу этой модели вместо Zalman CNPS6500B-CU.

ARCTIC STORM2

Платформа – Socket 478;
Материал радиатора – алюминий;
Номинальное напряжение – 12 В;
Частота вращения вентилятора – 4500 об/мин;
Максимальный воздушный поток – 25.73 CFM;
Габаритные размеры – 83x69x55 мм;
Размеры вентилятора – 70x70x15мм;
Уровень шума – 32 дБ;
Цена – $13.

Название кулера намекает на хорошую эффективность этого охлаждающего устройства.
Во внешности у Arctic Storm2 сложно найти что-нибудь выдающееся, разве что массивное основание его алюминиевого радиатора, которое более толстое в центре и несколько суженное по бокам. Качество его поверхности оставляет благоприятное впечатление, но мы видели и более достойные экземпляры. Сам радиатор крепится с помощью двух жестких металлических клипс, надевающихся на процессорный сокет. Еще можно отметить высокий уровень шума при работе вентилятора – низкая стоимость накладывает свои ограничения...

Arctic Storm2

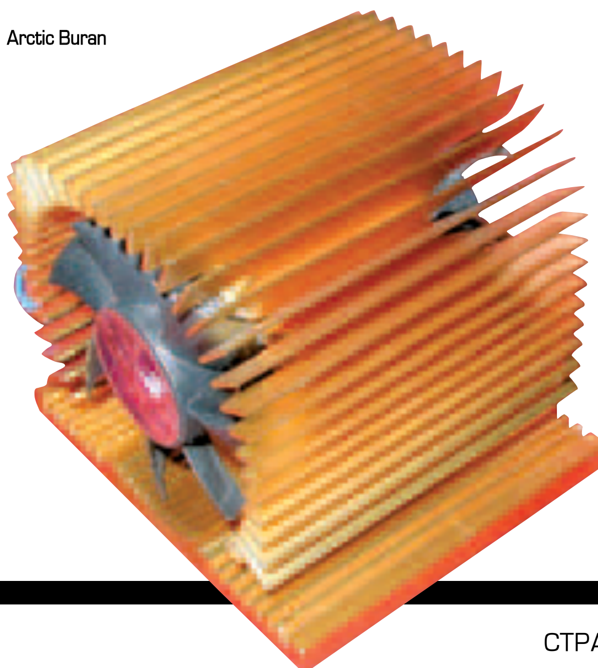




ARCTIC BURAN

Платформа – Socket 478;
Материал радиатора – алюминий;
Номинальное напряжение – 12 В;
Частота вращения вентилятора – 5000 об/мин;
Максимальный воздушный поток – 20.83 CFM;
Два вентилятора – 60x60x15мм;
Габариты радиатора – 83x69x70 мм;
Уровень шума – 31 дБ;
Цена – $12.

Arctic Buran



Это новый кулер от производителя Arctic Storm2, но концепция ценовой политики компании сохранена.
Arctic Buran выделяется экстравагантным дизайном – золотистый цвет конструкции и два вентилятора, нагнетающие внутрь воздушный поток. Последние вдобавок еще и обрамлены веером из алюминиевых ребер, как будто растущих из тонкой подошвы радиатора. Двухвентиляторная система надежна сама по себе – даже если один выйдет из строя, другой вентилятор будет поддерживать нормальную температуру и не позволит «закипеть» процессору. Однако негативной стороной такой конструкции является значительно увеличивающийся уровень шума. Крепление Buran'а состоит из двух защелок, довольно просто зацепляемых на процессорном сокете.

Жаль, основание радиатора выполнено из алюминия, а не из меди, это существенно повысило бы эффективность такой системы охлаждения.

COOLER MASTER IHC-L71

Платформа – Socket 478;
Материал радиатора – медь;
Размеры вентилятора – 70x70x25 мм;
Номинальное напряжение – 12 В;
Частота вращения вентилятора – 2500 об/мин;
Максимальный воздушный поток – 20.5 CFM;
Размеры радиатора – 83x70x50 мм;
Цена – $40.

Владельцы Pentium 4 не обделены вниманием со стороны компании Cooler Master, и модель IHC-L71 отличное тому подтверждение.
Радиатор кулера имеет внушительные размеры, причем очевидно, что меди для него не пожалели. Венцом этой конструкции является крупный вентилятор. Как и в прошлых топовых моделях, в наличии имеется технология Heat Pipe, позволяющая более эффективно отводить тепло. При этом вентилятор может работать на пониженных оборотах, следствием чего стал довольно низкий уровень шума, позволяющий работать в комфортных условиях.

COOLER MASTER IAC-002

Платформа – Socket 478;
Материал радиатора – алюминий;
Размеры вентилятора – 70x70x15 мм;
Номинальное напряжение – 12 В;
Частота вращения вентилятора – 4300 об/мин;
Максимальный воздушный поток – 37.5 CFM;
Размеры радиатора – 83x69x37 мм;
Общая высота кулера – 78 мм;
Цена – $14.

В заключении рассмотрим еще одну модель от Cooler Master, на этот раз из бюджетной категории.
Солидности этому кулеру придают внушительного вида вентилятор и массивный радиатор с толстой подошвой, от которой отходят тонкие алюминиевые ребра. Крыльчатка кулера вращается с достаточно большой интенсивностью, что, с одной стороны, хорошо сказывается на охлаждении процессора, а с другой – увеличивает уровень шума, что не останется незамеченным пользователем. ■

ЖЕЛЕЗО

ОБЗОР КУЛЕРОВ CPU



Cooler Master IHC-L71



Cooler Master IAC-002

ТЕСТЫ

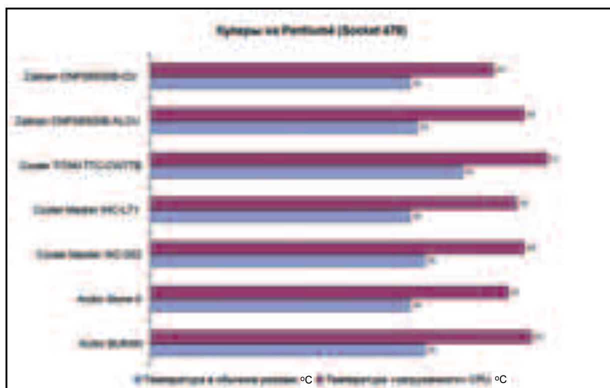
ОПИСАНИЕ ТЕСТОВОГО СТЕНДА №1

Процессоры: AMD Athlon XP 1800+ GHz;
Память: NCP 512 MB DDR;
Жесткий диск: IBM DTLA 307045;
Видеокарта: ATI Radeon 8500 (драйвер версии 6.13.10.6043);
ОС: Windows XP Home Edition (build 2600);
Термопаста: Arctic Silver;
ПО: MB Monitor, CPUBurn.

ОПИСАНИЕ ТЕСТОВОГО СТЕНДА №2

Процессор: Intel Pentium 4 2.0 GHz;
Память: 2x256 МБ PC800 RDRAM RIMM Samsung;
Материнская плата: MSI 850 Pro5;
Видеокарта: ATI Radeon 8500 (драйвер версии 6.13.10.6043);
ОС: Windows XP Home Edition (build 2600);
Термопаста: Arctic Silver;
ПО: MB Monitor, CPUBurn.





ПЛОСКИЕ РАЗВЛЕЧЕНИЯ

Среди геймеров (в особенности приставочников) всегда можно найти тех, кому нравится выделяться из общей массы своими нестандартными жанровыми пристрастиями. Но если лет пять-десять назад под «не быть как все» понималась увлеченность JRPG, то сейчас человек, который не любит Final Fantasy X, воспринимается как «варвар, который попросту не видел этой Великой Игры». Поэтому хардкорные геймеры либо учат японский, либо находят новый предмет для поклонения. Например, двумерные самолетные шутеры.

ОСНОВЫ ГЕЙМПЛЕЯ

Несмотря на расплывчатое название, подобные игры можно легко объединить в отдельный поджанр, имеющий не меньшее право на жизнь, чем, скажем, lightgun-шутеры. Игровой процесс не менялся кардинально уже более 15 лет и представляет собой следующее: некий боевой воздушный (космический) корабль летит вперед (устаревший вариант – вбок), ведет огонь из основного и дополнительного оружия, уничтожая тучи (именно так) врагов. Перемещаться можно лишь в одной плоскости, экран сдвигается вверх (мы ведь летим на большой скорости) самостоятельно. Боезапас не ограничен, но почти во всех играх есть некая «супербомба», бабахнуть которой можно лишь один-два раза. Стандартом для 2D-шутеров стали и призы, апгрейдящие основное оружие – они вываливаются из уничтоженных противников. В некоторых играх встречается линейка энергии, но почти всегда корабль гибнет от первого же попадания.
Изначально все шутеры, естественно, были спрайтовыми, полный перевод жанра в 3D невозможен в принципе – нарушится игровая механика. Добиться же графических красот и внести новое в игровой процесс можно – это наглядно демонстрирует линейка очень интересных проектов для Dreamcast.

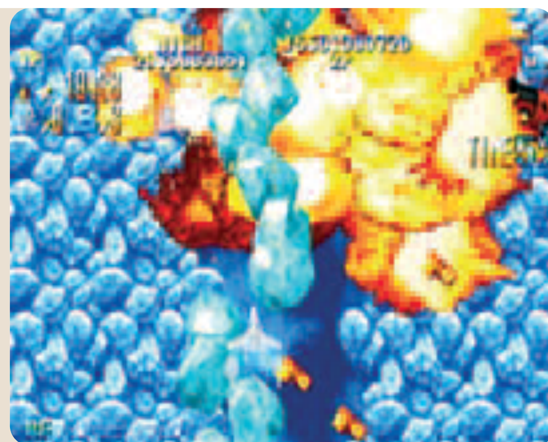
GIGAWING

Издатель: Capcom
Разработчик: Takumi
Дата релиза: 2000

Не стоит удивляться несколько несовременной графике – это порт со старой аркадной платформы Capcom. Но во времена PlayStation именно этот автомат вызывал у меня стремление выпросить побольше карманных денег на жетоны – на моей домашней консоли ничего подобного не было и в помине. Мощная спрайтовая графика с огромным количеством объектов на экране и красивыми взрывами смотрится вполне прилично и сейчас.
Один из лучших представителей классических 2D-шутеров, Gigawing, может похвастаться и нововведениями в игровом процессе, к примеру, защитным полем. Ранее тактика сводилась к следующему: «уворачиваемся от вражеских пуль и стреляем когда некуда убегать – применяем бомбу, нет бомбы – умираем». Соответственно, враги никогда не стреляли так, что от пуль принципиально нельзя увернуться. Сейчас же ситуации, когда весь экран заполнен ракетами, бомбами, лучами лазеров и еще черт знает чем, часты – нужно просто вовремя включать поле и выкраивать себе чистое пространство, где можно укрыться во время перезарядки генераторов. Поле дает временное бессмертие, выкашивает пули и наносит ущерб вражеским кораблям.
Одним полем много не навоюешь, так что каждому из героев соответствует не только портрет, но и подборка вооружения. Кому-то нравится самонаведение, другие предпочитают веерную стрельбу. Впрочем, ее всегда можно и поменять, когда будете использовать Continue. ■



Девушка Иша на истребителе «Порчка» – рекомендую!


От бомбы еще никто не уходил!

BAKURETSU MUTEKI BANGAIOH

Bangai-O (американские локализаторы были очень ленивы) от команды Treasure может расцениваться как попытка вспомнить «медленные» самолетные шутеры для NES вроде Macross. Местный боевой робот, как и положено, умеет стрелять из обычного оружия, устраивать массовую бойню «супербомбой», собирать призы, вываливающиеся из врагов. В конце уровней ждет босс. Отличия заключаются хотя бы в том, что по уровням можно летать еще и назад, а набор призов включает в себя… аптечку.
К сожалению, качество графики совсем не отвечает современным стандартам, да и баланс не вполне продуман.



ГОНКИ НА ИСТРЕБИТЕЛЯХ

Строгие вроде бы жанровые рамки позволяют на деле немало вольностей. К примеру, достаточно было добавить в игру Kingdom Grand Prix (Saturn) понятие скорости, сделать ее снижение штрафом за гибель, а также запретить стрельбу при ускорении, как получилось нечто, отдаленно напоминающее аркадные гонки вроде Rock'n'Roll Racing, но формально являющееся типичным 2D-шутером. Отсюда вывод: в будущем мы можем увидеть еще немало интересного…



GIGAWING 2

Издатель: Capcom
Разработчик: Takumi
Дата релиза: 2001

Аркадная версия готовилась уже для платформы Naomi, поэтому жаждущим трехмерных красот игра понравится. Именно Gigawing 2 агрессивно использует принцип «2D in 3D», часто поворачивая плоскость перемещения, приближая и удаляя камеру (но не посреди боя!), демонстрируя красивые трансформации врагов, подлетающих откуда-то снизу или сверху.
Система боя слабо изменилась со времен первой части, разве что добавились новые виды базового оружия да силовое поле представлено атакующей и защитной разновидностями. Зато заметно сильнее проработан… сюжет. Если первая часть могла похвастаться лишь отдельными заявлениями вроде «война – это плохо, но я вынуждена сражаться ради мира», то во второй сюжетных вставок заметно больше, они озвучены и смутно напоминают выдержки из Love/Dating игр. Kawaii! Эффективность антивоенной пропаганды усиливается подборкой классической музыки, которую действительно интересно слушать. ■



Слова wing bomb герои произносят с незабываемым японским акцентом.



Враги стреляют не только эффективно, но и красиво.

ZERO GUNNER 2

Издатель: Sega
Разработчик: Psikyo
Дата релиза: 2001

Вертолетные шутеры – не являются чем-то нечто жутко оригинальным, но вот система управления «душами погибших танков» в Zero Gunner 2 и вправду необычна. Дело в том, что экран может скроллиться не только вверх, но и в любую другую сторону, враги также появляются со всех сторон. Однако вертолет – штука маневренная и, зажав кнопку X, вы можете стрелками джойстика вращаться вокруг отмеченной точки. Нововведение фактически увеличивает вдвое место для маневров – ранее в верхнюю часть экрана залетали лишь для того чтобы увернуться от пуль.
Кроме того, в Zero Gunner наиболее сильно проявлена тенденция отказа от супербомбы, наносящей удар по всем на экране – уж слишком это банально. Нет здесь и призов в виде буквы B (т.е. бомбы) – вместо этого вы коллекционируете энергию, позволяющую применять разнообразное супероружие (как обычно, по одному виду на каждого из трех героев). Мне показались наиболее симпатичными неуязвимые спутники с мощной пушкой, которые можно, скажем, подвесить под носом у босса, а потом убежать.
Разработчики постарались не напрягать геймеров 3D-эффектами и используют их для анимации вражеских стационарных объектов да в роликах на темы вроде «подводная лодка трансформируется». ■



MARS MATRIX

Издатель: Capcom
Разработчик: Takumi
Дата релиза: 2001

Игра очень сложна. Очень. Поковырявшись с менюшкой, можно легко определить, что задумали авторы – они хотели сочетанием завышенного уровня сложности с продвинутой системой закупки дополнительных фич заметно увеличить время прохождения. Странная мысль – ведь от быстрого прохождения не умирала еще ни одна аркада, уж больно параметр replayability высок. Здесь же приходится сначала копить на дополнительные жизни, потом – на дополнительные Continue, и так до посинения. Игровая механика типична для современных 3D-шутеров: основное оружие, дополнительное (излучатель, бьющий вперед примерно на четверть экрана) и щит, кушающий пули.
Сюжет игры теряется за множеством стильных, но непонятно зачем мельтешащих окошек с текстом, фотографий, клетчато-сетчатых информационных структур и прочего бреда, намекающего нам на то, что это пусть и Mars, но все же Matrix. Что касается графики, то она вполне прилична, вызывает удивление лишь полный отказ от 3D-эффектов. ■

И НАПОСЛЕДОК…

Может сложиться впечатление, что все 2D-шутеры – нечто научно-фантастическое с уклоном в анимешные сериалы о боевых роботах. Это не вполне так – бывает еще и фэнтезийный уклон, рекомендую взглянуть на Gunbird 2: игра может похвастаться еще и забавным сюжетом. Не стоит забывать и об Ikaruga, последнем крупном проекте для Dreamcast – подробный обзор был опубликован в одном из осенних номеров «СИ». Но если отвлечься от ажиотажа по поводу громких хлопаний дверью перед уходом, то все-таки лучшими представителями жанра на DC являются Gigawing 2 – как представитель классики, и Zero Gunner 2 – как новое слово. Так что если хотите прослыть тонким ценителем – смело берите обе игры.

ГИГАНТСКИЕ РОБОТЫ ВСЕГДА В МОДЕ!

Онлайн-версия: http://www.banzai.otaku.ru



Телесериал, режиссер Кадзуеси Катаяма, 1998-1999, 2003

BIG O

Берем анимационную версию Бэтмена, выкидываем Бэтмена. Придумываем Роджера Смита. Сохраняем стиль рисунка, добавляем анимешного лоска и хорошей музыки по вкусу. Плюс еще совсем чуть-чуть гигантских роботов – без них как-то непривычно. Получаем Big O, самый недооцененный аниме-сериал конца девяностых.

НАША ОЦЕНКА: ★★★★☆



Выпуск подготовил
ВАЛЕРИЙ «А.КУПЕР» КОРНЕЕВ

Роджер Смит – ум, честь и совесть Парадигм-сити. Он работает переговорщиком, улаживая дела между представителями самых разных слоев городского населения. Он одевается в черное, живет в готичном небоскребе и держит дворецкого. Он ездит на длинной черной «чайке». Когда нужно,



Роджер Смит пилотирует гигантского робота по имени Мегадеус. У Роджера Смита та же беда, что и у всех остальных жителей Парадигм-сити – сорок лет назад город потерял память. Никто в городе не помнит, какой была прошлая жизнь, что именно случилось с миром сорок лет назад и есть ли еще на планете люди. Это – Главная Тайна сериала.

К разгадке ведут тайны поменьше, вроде бы невзначай подкидываемые Смиту судьбой. Парадигм-сити терзают призраки прошлого, и переговорщик фактически выполняет работу частного детектива, шаг за шагом взламывая новые замки, выпуская из шкафов скелетов и медленно, по крупице складывая картину шокирующей истины. Каким образом корпорации «Парадигм» удалось подчинить себе все городские структуры? Что за тоннели простираются глубоко под улицами? Почему пробуждается от сорокалетнего сна столько образчиков забытых технологий? Откуда, в конце концов, взялся Мегадеус?

На протяжении тринадцати серий (год назад Bandai Entertainment издала их в регионе 1, рассредоточив по четырем DVD) мы открываем для себя Роджера через его отношения с девушкой-андроидом Р. Дороти Уэйнрайт, которую он вызвался защищать от странных покушений, и с таинственной шпионкой Энджел, играющей в жизни Смита ту же роль, что в «Бэтмене» досталась Женщине-кошке: соперницы и невольной компаньонки. Решающую роль в восприятии Big O играет стилизованная графика. Архитектура, восходящая к тридцатым годам прошлого века, костюмы сороковых, автомобили пятидесятых и шестидесятых - со всем этим уже заигрывали в Batman: The Animated Series, однако здешний подход утонченнее, а в дизайне персонажей доля гротеска удерживается в не-

SUPER ShortNews Turbo EX EDITION

«УНЕСЕННЫЕ ПРИЗРАКАМИ» режиссера Хаяо Миядзаки, успешно идущие в российском кинопрокате, продолжают завоевывать престижные награды. 17 января картина удостоилась звания лучшего анимационного фильма 2002 года по версии американской ассоциации кинокритиков (Broadcast Film Critics Association), опередив в этой номинации «Лило и Стич» и «Ледниковый период».



«ПОСЛЕДНИЙ ПОЛЕТ ОСИРИСА» (Final Flight of the Osiris), прелюдия к циклу рисованных фильмов «Аниматрица», появится в штатовских кинотеатрах 21 марта. Названный «смесью CG-анимации и аниме» фильм поставлен режиссером Энди Джонсом по сценарию братьев Вачовски и снят на мощностях Square USA (бывшая Square Pictures, авторы полнометражной Final Fantasy: Spirits Within). Следующие части «Аниматрицы», в том числе эпизоды, снятые Синъитиро Ватанабэ (Cowboy Bebop, Excel Saga) и Есиаки Кавадзири (Vampire Hunter D: Bloodlust), должны дебютировать сразу на видео в период между релизами полнометражных фильмов «Матрица: перезагрузка» (март) и «Матрица: революции» (ноябрь).



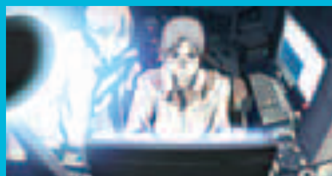


обходимых рамках здравым смыслом. Рафинированная блюзовая звуковая дорожка сделала бы честь любому фильму нуар, которым Big O, в сущности, и является; а титульная песня, нарочито копирующая игру группы Queen и стиль исполнения незабвенного Фредди Меркьюри, перекликается с киноверсией «Флэша Гордона», вызывая, в свою очередь, ассоциацию с героическими комиксами тридцатых годов.

А еще это умное и стильное аниме, под завязку заправленное культурологическими отсылками и подтекстами... обрывается буквально на полуслове. Изначально ошибочное позиционироваие сериала не позволило ему завоевать большую популярность на родине, и финансирование проекта прервали на середине, так и не позволив Роджеру Смиту приблизиться в своих изысканиях к ответам на главные вопросы. К счастью, американские и европейские зрители (и инвесторы) по достоинству оценили Big O, поэтому прямо сейчас студия Sunrise доснимает следующий сезон, первая серия которого в январе уже вышла в эфир японского ТВ. ■

СЛЕДУЮЩИЙ САМОДЕЛЬНЫЙ ШЕДЕВР!



«Голос далекой звезды» (Hoshi No Koe) – 20-минутная анимелента, совершившая в прошлом году революцию. DVD-вариант этого фильма, придуманного и снятого с помощью домашнего компьютера iMac одним-единственным человеком, 29-летним Макото Синкаи, без какой-либо рекламной поддержки (кроме странички в сети) разошелся по Японии 10-тысячным тиражом и получил ряд престижных наград на анимационных фестивалях. В то время как зрителей по всему миру не может оставить равнодушными рассказанная в «Голосе...» трогательная история о любви, преодолевающей пространство и время, Макото-сан уже работает над следующим своим проектом, 30-минутным аниме Beyond the Clouds, восхитительный трейлер которого мы выложили на наш CD.

ВНИМАНИЕ, КОНКУРС!!

«Страна Игр» и интернет-магазин «Ау, DVD» (http://www.au-dvd.ru) разыгрывают DVD с аниме Jin-Roh. Чтобы попасть в число соискателей приза, просто пришлите в редакцию журнала ответ на приведенный ниже вопрос. Если вы пользуетесь обычной почтой, обязательно сделайте на конверте пометку «Банзай!». Спешите! В жеребьевке примут участие только те письма, которые придут к нам до 15 марта!

Вопрос:

К какому из перечисленных фильмов Мамору Осии не имеет отношения?

1. Urusei Yatsura: Onri Yu
2. Blood: The Last Vampire
3. Cowboy Bebop the Movie

Наш адрес: 101000, Москва, Главпочтамт, а/я 652, «Страна Игр» (ответ лучше отправлять не в конверте, а на почтовой карточке).

E-mail: banzai@gameland.ru



ДЖЕК-ПОТ!

По вашим просьбам срок подачи ответов на вопросы конкурсов увеличивается вдвое. Имя счастливого обладателя DVD Airbats мы назовем в следующем номере.

АНИМАЦИОННЫЕ НОВИНКИ ИЗ ЯПОНИИ

Сегодня мы хотим познакомить вас с аниме-сериалами, стартовавшими на японском телевидении в январе-феврале – все они будут демонстрироваться на протяжении весенних месяцев. Учитывая нынешние темпы лицензирования аниме, с большой уверенностью можно утверждать, что многие (если не все) эти сериалы будут в скором времени приобретены западными видеопрокатчиками. А это значит, что об этом аниме в 2003 году мы вспомним еще не раз.

WOLF'S RAIN

Похоже на: Cowboy Bebop

Постапокалиптическая история о волках-оборотнях, живущих среди людей и способных найти дорогу в рай. Безусловно,



одно из главных событий сезона - новая работа команды Bones, подарившей нам блестящий Cowboy Bebop и элегантный RahXephon. Такой же стильный, обладающий гораздо более мрачным и драматичным сюжетом Wolf's Rain со своими мгновенно запоминающимися героями, прекрасной анимацией, божественной музыкой Йоко Канно и группы Seatbelts просто обречен стать культовым в самом лучшем смысле этого слова. ■

.HACK//LEGEND OF THE TWILIGHT BRACELET

Похоже на: .hack//SIGN

Фанаты MUD'ов, это для вас. Второй после .hack//SIGN сериал, происходящий в Мире – онлайн-игре, в буквальном смысле затягивающей геймеров. В отличие от оригинального аниме, LotTW не столь серьезен, персонажи нарисованы в «кавай-



ном» стиле super-deformed, а сюжет обильно сдобрен всевозможными приколами. Безусловно, чтобы полностью понять все происходящее, придется посмотреть первый сериал, четыре сопутствующих видеофильма и пройти все четыре игры для PlayStation 2 – все это в ближайшее время выйдет в Штатах, а значит – станет доступным и у нас. ■

STRATOS 4

Похоже на: Infinite Ryvius

Будущее. Четверка комсомолок-спортсменок-красавиц вступает в Силы защиты Земли, оберегающие многострадальную



планету от напастей вроде падающих астероидов и пролетающих комет. Зрителю предлагают наблюдать за развитием отношений девушек по мере того, как те сталкиваются с обычными реалиями гарнизонной жизни. Снято вполне тривиально и скучновато, даже сцен в душе – и тех что-то пока не видно. Все было бы совсем вяло, если бы не серьезный подход авторов к технике, которая наверняка заинтересует фэнов научной фантастики. ■

RAIMURO SENKITAN

Похоже на: Sakura Taisen

Русско-японская война 1904-1905 гг. служит фоном для стандартного сюжета о пяти аппетитных девицах и разрывающемся между ними парне. Если вы смо-



трели Sakura Taisen, то примерно представляете, о чем речь. Здесь, правда, идея с девицами доводится до полной карикатурности – заезженные типажи из хентайных игрушек призывают бронированных элементалей для победы над коварными русскими демонами, не забывая исправно демонстрировать трусики. На третьей серии надоедает пуще пареной редьки. Лучшей альтернативой по-прежнему считается Golden Boy. ■

MOUSE

Похоже на: полную ерунду

Легендарный вор по кличке Маус работает в команде с тремя очаровательными ассистентками. Примерно треть каж-



дой из десятиминутных серий посвящена похищению очередного бесценного артефакта, все остальное время помощницы Мауса размахивают грудями, размер которых обратно пропорционален глубине сюжета. «Банзай!» ничего не имеет против хентая и фан-сервиса, более того – мы обожаем сумасшедшие Colorful и Oruchuban Ebichu. Но здесь якобы пикантные гэги настолько беспомощны, что смотреть это превыше наших сил. ■

LICENSED BY ROYAL

Похоже на: Lupin III

Продолжатель традиций милого старого аниме про благородных воров-стиляг,



охотников за удачей и частных сыщиков, этот сериал рассказывает о паре спецагентов, сработавшихся не хуже персонажей Гибсона и Гловера из «Смертельного оружия». Легковесные детективные байки, правильная музыка (вступительную песню исполняет Билли Престон, работавший вместе с «Битлз» над «Белым альбомом») и забавные пикировки героев выгодно отличают данное аниме от заполонившей экраны и винчестеры отрады педофила – сериалов с писклявыми маленькими девочками. ■

SOMEDAY'S DREAMERS

Похоже на: Shamanic Princess

В Токио разрешена магия, и волшебники живут среди обычных горожан. Главная героиня Юмэ – новичок в муниципальной



службе магов, занимающихся колдовством с санкции городского совета. Качественное, сделанное с завидным чувством меры многообещающее аниме с крепким сюжетом, необычной музыкой и проработанной с огромным вниманием магической системой, заставляющей зрителя воспринимать предложенный альтернативный мир как данность. Интересно, в какую сторону повернет повествование в следующих сериях? ■

NANAKA 6/17

Похоже на: Fancy Lala

Кстати, о девочках. Концепции в духе «Сейлормун» полностью отработаны, и



чем дальше прогрессирует жанр mahou shoujo (про юных волшебниц), тем более сумасбродные идеи стучатся в головы аниматоров. 17-летняя Нанака получает волшебную палочку, которая вместо того чтобы традиционным образом облегчать борьбу с монстрами, позволяет владелице, хм, понижать свой интеллект до уровня шестилетней. Разумеется, вокруг этого вертится вагон и маленькая тележка шуток. Проблема, впрочем, остается неизменной: такое аниме быстро надоедает. ■

АНИМЕ-БОНУСЫ ДЛЯ НАШИХ ЧИТАТЕЛЕЙ!

На диске к этому номеру «СИ» вы найдете русский трейлер «Спригганa», вступительные ролики сериалов Wolf's Rain, Big O, Tokyo Underground, Goshogun (оригинальной версии исторического Macron-1!), трейлеры Beyond the Clouds, Jin-Roh, Someday's Dreamers, I wish You Were Here и японской киносенсации года – НФ-боевика Returner. Плюс – галерея изумительных работ Есидзуку Кумити, дизайнера персонажей сериала Someday's Dreamers.



МИНИ-ОБЗОРЫ DVD

«СПРИГГАН»

Режиссер Хироцуги Кавасаки, 1998, регион 5
Российский издатель: MC Entertainment

★★★★☆

Семнадцатилетний Ю Оминаэ – так называемый спригган, оперативник секретной организации Аркам. Начальство командирует его в Турцию, где в недрах горы Арарат экспедиция спелеологов обнаружила могущественный артефакт, Ноев ковчег. В отличие от библейского ковчега-корабля, это гигантская конструкция явно внеземного происхождения, способная управлять погодой на всей территории Земли. Естественно, находка не дает спокойно спать американским военным – на место раскопок вылетает спецотряд для нейтрализации экспедиции и захвата ковчега. Пути сприггана и сверхбойцов-экстрасенсов Пентагона скрещиваются, чтобы завертеться в смертельной пляске...



Кавасаки – в первую очередь, блестящий постановщик сцен действия. Наверное, ни одно аниме до «Сприггана» не могло похвастаться столь виртуозно снятыми эпизодами погонь и перестрелок, а созданная специально для релиза в пятой зоне DTS-дорожка подчеркивает богатую звуковую палитру картины. Сюжет фильма, являющегося экранизацией многотомной манги Хироси Такасигэ, на первый взгляд несколько сумбурен – однако все действия персонажей вполне осмысленны и логичны, а участие в работе над фильмом легендарного Кацухиро Отомо («Акира», «Метрополис») на правах консультанта внесло в крепко сбитый боевик философский контекст в сочетании с традиционными для мастера апокалиптическими нотками. Для отечественного зрителя предусмотрены уникальные бонусы: кино- и телевизионные ролики, информация об авторах, а также галерея иллюстраций, куда вошли в том числе и собранные на конкурсной основе работы российских художников. ■





JIN-ROH: THE WOLF BRIGADE*

Режиссер Хироюки Окиура, 1999, регион 1

★★★★★

Когда оперативник спецподразделения не смог выстрелить в девочку-террористку, она взорвала себя у него на глазах. Вскоре он случайно знакомится с ее старшей сестрой, а та дарит ему сказку о Красной Шапочке - и мир вокруг начинает рушиться. Водоворот событий – обман и неотличимая от обмана правда, предательство, политические интриги, сны и галлюцинации; все вместе – выплескивается в трагический финал, лишний раз доказывающий, что наиболее опасное животное – это человек.
Самый эмоциональный сценарий Мамору Осии («Авалон», «Призрак в доспехах»), самый пронзительный фильм студии Production I.G. ■

HAKKENDEN: THE LEGEND OF THE DOG WARRIORS*

Режиссеры Такаси Анно, Юкио Окамото, 1993, регион

★★★☆☆

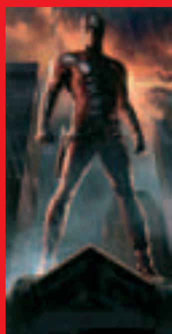
Самурайский OVA-сериал из 13 эпизодов; эпическая легенда о восьми псах-воинах, чьим уделом стали сражения с демонами. К сожалению, эта средневековая драма заметно постарела за десятилетие, прошедшее со времени ее выпуска в Японии: анимационные технологии ушли далеко вперед, качество прорисовки сильно возросло, а к саундтрекам сейчас предъявляют гораздо более строгие требования. С другой стороны, фильмы Куросавы тоже смотрятся совершенно иначе, нежели современные блокбастеры... ■

* Фильмы, помеченные звездочкой, любезно предоставлены интернет-магазином «Ау, DVD» (http://www.au-dvd.ru)

ВЫСОКОБЮДЖЕТНАЯ КАРУСЕЛЬ

Целая обойма голливудских блокбастеров готовится вырваться в мировой прокат в 2003 году. Отдельные снобы считают эти многомиллионные «американские горки» насмешкой над кино, но смеем напомнить, что кинематограф с самого своего рождения был именно аттракционом, и только потом – настоящим искусством.

В России парад мегапремьер откроет «Сорвиголова» (Daredevil) с Беном Аффлеком в главной роли. Прозванный «человеком без страха», слепой Сорвиголова – любимый супергерой Стэна Ли, основателя Marvel Comics. Уже 20-го марта мы сможем оценить, как затянутый в красноватую кожу праведный мститель чувствует себя на большом экране в бою против главаря мафии Кингпина – последнего в фильме зачем-то сделали чернокожим. Второго мая стартует «Люди Икс 2» (X2), созданный той же командой, что и первая часть, и под завязку набитый старыми и новыми супергероями. Долгожданная «Матрица: перезагрузка» (The Matrix Reloaded) вирусом прокрадется на экраны 22 мая, а следом за ней на радость фэнам выйдет еще одна комиксная адаптация – «Тот самый Халк» (The Hulk). Премьера киноприключений зеленого радиоактивного гиганта прогремит 19-го июня, тремя днями раньше мировой. Железный Арни тряхнет стариной, сразившись с роботом-женщиной T-X в «Терминатор 3: бунт машин» (Terminator 3: Rise of the Machines), до России эхо шварцевского тряха долетит 17 июля. А там уже и главный осенний релиз недалеко: «Матрица: революция» (The Matrix Revolutions) в Штатах дебютирует аккурат 7-го ноября, и жаль, что российская премьера намечена на гораздо менее эффектное 13-е число. Достойным завершением года станет «Властелин колец: возвращение короля» (The Lord of the Rings: The Return of the King), чей выход, вопреки сложившейся традиции, не будет перенесен на следующий год и состоится 18-го декабря.. ■







«ЛИЛО И СТИЧ» (Lilo & Stitch)

Стич пронесся через мирок студии Диснея, как цунами, переворачивая все на своем пути. Киножурналы пишут, что это лучший диснеевский фильм за долгие годы. Чистая правда. Но это еще и крушение многолетних устоев компании, наконец-то соизволившей заметить, что мир давно изменился, и нынешняя детвора требует иного подхода, нежели детвора пятидесятых. Еще пять лет назад боссы студии никогда бы не позволили создать такого героя, как Стич – а сейчас синяя зубастая бестия бодро отрыгивает пирожные с вишенкой перед зрителями всего мира. И в этот момент он очарователен, как никто другой.



«СОЛЯРИС» (Solaris)

Ни Андрей Тарковский, ни Стивен Содерберг не заинтересовались центровой идеей романа Станислава Лема о Первом Контакте с чуждым разумом. Гениального советского режиссера увлекла тема ностальгии и тоски по дому, а автор недавней американской экранизации решил посвятить фильм личной драме семейной пары. «Солярис» Содерберга – нетипичное для Голливуда фантастическое кино: лишенное экшна, совершенно камерное, наводящее на размышления. Записному красавцу Джорджу Клуни, оказывается, можно доверять действительно серьезные и сложные роли... А на провал в штатовском прокате внимания не обращайте.



«СИМОНА» (Sim0ne)

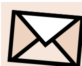
Помните, перед выходом «Последней фантазии» усиленно обсуждалось, что скоро созданные на компьютере герои начнут активно вытеснять из кино живых актеров? На этой идее и основан фильм. Режиссер-неудачник (Аль Пачино) возвращается на гребень успеха со своей протеже, цифровой дивой Симоной. До откровенной сатиры картина, увы, не дотягивает (несмотря на пару исключительно удачных сцен), а мистификация с умалчиванием имени главной актрисы провалилась: незадолго до премьеры выяснилось, что Симона не создана на компьютере – это вполне себе живая фотомодель Рэчел Робертс.



ОБРАТНАЯ СВЯЗЬ

Иллюстрация: **арт-группа LAMP**

Приветствую! В нашей рубрике, своеобразном клубе по интересам – единственном в России, где можно потрепаться об играх, невзирая на платформы, вновь ведется беседа на повышенных тонах. Пережили консольные войны, отстояли лицензию, а теперь вот нам предъявляют «аниме», «японцев» и прочая... Заявляйте о своих претензиях, ибо мы не боги, мы не идеальны. Учтем. Но чтобы увидеть свое послание на священных страницах журнала, отныне в письме должен обсуждаться объект нашего постоянного исследования – ИГРЫ. Да будет так! (*Всегда ваш, председатель клуба Виктор Перестукин*)



ДИМОН (IDEA)

Здравствуйте, дорогая редакция «СИ». Особенно пламенный привет с поля боя А.Куперу. Сразу видно, наш человек! Вот решил я оторваться от игры и написать письмо. Пишет вам Idea, который просто живет в «Стране Игр» и сходит с ума от этого все больше и больше. Я не выдержал и решил вставить свое слово в вашу защиту. Все, что вы делаете – это очень хорошо! Этот журнал, наверное, самое лучшее и полное воплощение игровой индустрии. Поэтому работайте, доставляйте людям удовольствие. И никогда не слушайте этих геймеров, которые помешались на PC. Они просто не знают, какой мир открывается, когда включаешь консоль. Мир этот полон эмоций, которые поражают своим теплом, любовью, романтикой. После таких игр можно понять себя лучше. Невольно задать себе вопрос. Кто я такой? Чего я добился в этой жизни? Хороший или плохой? После окончания игры в душе появляется пустота. А на PC сколько игр прошел, такого чувства так и не испытал. Во-первых, в них нет никаких чувств, а разве современному геймеру это не надо? Во-вторых, они однообразные по сюжету. А в третьих, они быстро надоедают. Я, конечно, не спорю, есть и хорошие игры на PC, но их так мало. И еще. Почему, когда переводят японские игры на английский язык, меняют там все. Ведь из-за этого просто теряется весь смысл сюжета, то, что задумал разработчик. Это для тупых американцев, которым в жизни не понять японского сюжета? Я тут уже думаю выучить японский язык и уехать туда играть, если не прекратится это безобразие. А теперь вопрос лично к Куперу. Ты один сможешь меня понять. Зачем Square объединилась с ENIX? Мне кажется, от этого союза Square потеряет свою неповторимую индивидуальность, а ENIX будет получать незаслуженные лавры.

г. Брянск

***Валерий «А.Купер» Корнеев**: Выигрыш от грядущего слияния компаний в том, что вместе они смогут лучше противостоять растущей конкуренции со стороны крупных западных издателей и амортизировать постоянное увеличение расходов на разработку игр. По идее, качество релизов обеих фирм должно в результате только вырасти.*

***Виктор Перестукин**: Опять эти старорежимные недобитки! «PC не катит, PC – отстой»... Сами ведь разжигаете межформатную рознь. Эх...*



ГРАЧЕВ СЕРГЕЙ

Здрассти, иногда уважаемая редакция «Страны Игр». Немного жесткой критики. Очень. Или вы начинаете издаваться на японском языке и продавать свои журналы в Японии, или прекратите эту тематику. Из журнала в журнал так и пестрит какой-то левый «Аниме, манга и так далее». Я, конечно, понимаю, что это, может, жутко интересно для единиц, но доставать начинает конкретно. Может, вам пришло несколько писем типа это круто! Давайте в таком стиле и дальше! Наконец-то аниме! (конечно, вы сейчас скажете, что писем таких было немерянно, но кто вам поверит?).

Наугад открываем страницу. Опять двадцать пять! Конкурс. Вопрос. Сколько лет рисовал какой-то самурай свое аниме? Да по фиг, честно говоря, сколько он его рисовал. Куда ни ткни, везде сквозит эта восторженность японской хренью. Умилительно выглядят выражения – «отличная японская игрушка. Хорошее времяпрепровождение для вечеринок» (!?). Или автор не совсем понимает, как проводятся вечеринки, или ... Понятно? С этим все.

Далее. Постоянно сквозить стала антипиратская политика. И вы еще рапортуете о том, что муссирование этой темы начало приносить плоды. Перед кем рапортуете? Вам, журналу «Страна Игр», по меньшей мере, надо помалкивать вообще в тряпочку. Журнал, покупателями которого являются именно потребители этой самой продукции, на которых, собственно, и поднялся сам журнал, вдруг начинает говорить, как плохо покупать контрафактную продукцию. Прекрасно понимая, что не от хорошей жизни люди покупают ее. Им тоже бы хотелось приобретать коллекционные издания, с красивым буклетом, всяким бонусами и т.д. А приходится довольствоваться 80-рублевыми вариантами. Зато по карману. Возражения типа «лучше копить полгода, зато купить честно» не принимаются.

Вы не задумывались, сколько длится у человека этот игровой момент в жизни. У каждого были этапы: Спектрум-Денди-Сега-Панасоник-Сони-Персоналка. Обычно такой вариант развития. Для каждой платформы свой возраст был. Игры кушались моментально. Платформа изучалась вдоль и поперек буквально за полгода. Представляю, во что бы я играл сейчас по вашей схеме. Это я отвлекся маленько.

Так вот, что мы имеем сейчас. Вас хвалят буржуи и (надо же!) зовут теперь на всевозможные выставки и презентации. Ну как не подмазаться к ним. Не идите по пути Game.exe! Там тоже редакция состояла(ит) из невменяемых журналистов. И где он, этот Game.exe? Потерялся и протух.

Я, конечно, понимаю, что вы на рекламе этих вот фирм зарабатываете гораздо больше, чем от продажи журнала в целом, но надо же и осознавать реальность.

Пока. И не забывайте о своих покупателях и читателях. Жили и зарабатывали себе на хлеб вы сначала именно на таких, как мы.

vvvrook@mail.ru

***Кирилл Кутырев**: Про аниме вам расскажет человек в этом компетентный, а я, пожалуй, отвечу на вторую часть. Ты совсем забыл сказать, как мы отмываем грязные деньги колумбийских наркобаронов, грабим по ночам старушек, а в подвале редакции по договоренности с «Горбушкой» штампуем пластиковые коробки для дисков. Именно от этого (а не от рекламы, как думают некоторые) мы получаем основной процент прибыли. Дорогой мой, игровая индустрия – вещь довольно-таки дорогая. Ты никогда не*

ПИШИТЕ ПИСЬМА



MAGAZINE@GAMELAND.RU
101000 МОСКВА, ГЛАВПОЧТАМТ, А/Я 652, «СТРАНА ИГР»

думал, почему «такие, как вы» сначала годами копят деньги на новую приставку, а лишь потом удивляются, почему должны платить по 50 долларов за каждый диск. Если не готовы, то не покупайте в первую очередь платформу. Если уже совершили эту ошибку, сдавайте консоль (или что там у вас) в ломбард (как советовал нетленный Перестукин). Если мы пойдем на поводу у «таких, как вы», Россия всегда будет стоять в конце листа стран на локализацию. Так и останемся мы на задворках мировой игровой индустрии.

***Валерий «А.Купер» Корнеев**: Здравствуйте, г-н Грачев.*
Вот вы не поверите, а запуску рубрики «Банзай!» предшествовала большая работа – мы выясняли, насколько это интересно читателям. Оказалось, что интересно. Поэтому очень прошу: не тратьте время на воинственное обоснование своего шовинизма, а лучше просто пролистывайте четыре странички рубрики – чего себя попусту волновать? Также и с японскими играми: чем убеждать любителя вечеринок Овчинникова в его неправоте, лучше попробуйте сыграть в Animal Crossing, собрав вокруг побольше друзей. Ну или тоже странички пролистывайте, коли тот простой факт, что японцы делают шедевральные видеоигры, способен так поколебать ваше душевное равновесие. И простите нас за то, что журнал делается не для вас персонально. Потому как «Страна Игр» – мультиплатформенное издание, пропагандирующее широкий культурный кругозор. А нетерпимость в любом ее проявлении нам претит.



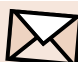
СОКОЛОВ ДМИТРИЙ

Здорово, «Страна»!
Читаю вас с 2000 года. У меня есть парочка предложений. Я читаю ваш журнал с большим удовольствием, но больше всего мне нравится читать про Xbox-проекты. В будущем надеюсь купить эту приставку. А теперь предложения. Сделайте отдельно журнал по видеоиграм (Xbox, PS2, GameCube и GBA), так как я, да и многие другие, покупают ваш журнал только из-за видеоигр, а не из-за PC. Выпускайте к нему диск, на котором будет видео к различным консолям, скриншоты, обои и многое другое. Мне думается (и это точно), что журнал будет пользоваться большим успехом. Ведь в Европе таких журналов навалом.

Московская обл., г. Реутов

***Кирилл Кутырев**: Дмитрий, никогда не проводи аналогий между Россией и Европой. В нашей аномалии даже закон земного притяжения работает не так, как у них. Не говоря уже об игровом рынке и иже с ним. Когда компьютерные развлечения в российском массовом сознании встанут на один уровень, скажем, с кино или театром, тогда можно будет ссылаться на европейский опыт. Нет пока что в нашей стране понимания масштабности игровой индустрии, серьезного к этому отношения. А на нет, как известно, и суда нет.*

***Виктор Перестукин**: Когда мы покончим с PC-шовинизмом (я одно время был даже его апологетом, в чем сейчас каюсь) и с консольным сепаратизмом (не отводите глаз, тоже хороши), вот тогда наступят золотые времена разноформатных журналов. А сейчас в бой, друзья!*



БИЛ

Привет, моя красавица «Страна».
Остались считанные дни до Нового года и ты, наверное, очень рада этому событию. Принаряжайся скорей, надевай самую лучшую обложку, но и не забывай о внутренней красоте тоже.
Желаю тебе, моя хорошая, быть всегда такой яркой, веселой, умной, красивой и интересной. Надеюсь, следующий год будет для тебя хорошим, и ты приобретешь еще больше надежных друзей.
Целую тебя и обнимаю крепко-крепко, как бы не помять.
С Новым годом!

[zzim@mail.ru]

***Виктор Перестукин**: Еще до Нового года мы вместе с компанией «Бука» объявляли конкурс на самое душевное поздравление. Самыми искренними оказались вот эти несколько строчек от Била. Еще раз с прошедшим тебя, страна.*

СОДЕРЖАНИЕ ДИСКА

ДЕМО-ВЕРСИИ:

Enclave

Красивый средневековый экшен с элементами RPG возвращает нас в те времена, когда врагов не только пинали ногами и холодным оружием, но и приправляли файрболлами. Интересное развитие темы, поднятой игрой Heretic 2 – к вашим услугам.



HomePlanet

Первый российский космосимулятор, верный последователь Wing Commander, наконец-то обрел статус демо-версии, незамедлительно проникнув на наш компакт-диск. Летайте кораблями Revolt Games!



БОНУСЫ:

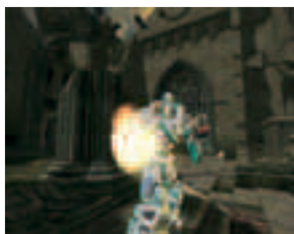
- Anarchy Online – Утилиты
- BF1949 – TrueTank
- Dungeon Siege – Transmute/NPC
- Starcraft: Broodwar – Zeji
- TES III: Morrowind – 2 books
- TES III: Morrowind – Three Shades of Darkness
- TES III: Morrowind – Wood Stalker 1.0
- UT2003 – XXXpak Mutators

ПАТЧИ:

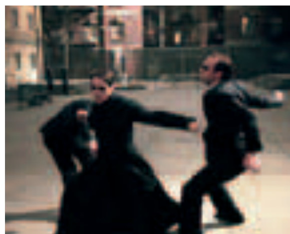
- Iron Storm
- New World Order
- C&C: Renegade
- The Need For Speed: Hot Pursuit 2

ВИДЕО:

Apocalyptica



The Matrix 2



Dead or Alive Xtreme Beach Volleyball



а также: The Hulk; Devil May Cry 2; Видео к рубрике «Банзай!»

СОДЕРЖАНИЕ ДИСКА

ГАЛЕРЕЯ:

Обои к играм



Галерея рубрики «Банзай!»



Скриншоты к играм



МУЗЫКА:

4 новые темы из саундтрека к Silent Hill 3

СОФТ:

PawnClock

Программа-будильник, висящая на десктопе. Удобно конфигурируется практически по всем возможным параметрам. Отличается тем, что фон меняется в зависимости от времени суток. Будильник умеет оповещать звуковым сигналом либо системным сообщением.

Combats Remix

Забавная игра, слизанная начисто с неоднократно восхваляемого «Бойцовского Клуба». Отличается тем, что совершенно не требует от вас наличия соединения с Интернетом. В некотором роде помощник начинающему БК'шнику.

Active NTFS Reader

Очень удобная утилита для владельцев жестких дисков, размеченных таблицей файлов NTFS. Работает под MS-DOS, что, в общем-то, и является ее главным преимуществом.

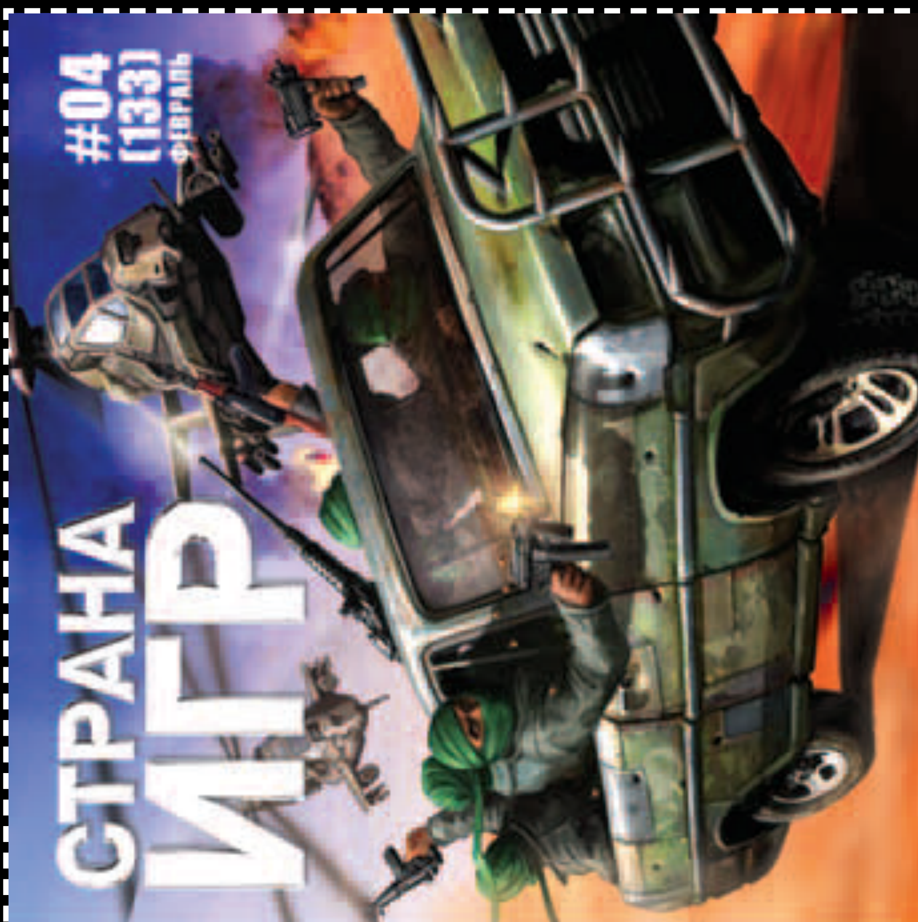
а также: AVP Lite, BS Player, Quick Time 6, WinAmp 3, Windows Commander.

МОД НОМЕРА:

Half-Life - Hardcore-Life

Довольно интересная модификация оригинальной игры – внесены изменения в движок, переделано оружие, а также впаяно множество интересных фишек.









Homeplanet
Первый российский космосимулятор, верный последователь Wing Commander, наконец-то обрел статус демо-версии, незамедлительно проникнув на наш компакт-диск. Летайте кораблями Revolt Games!





Enclave
Красивый средневековый экшен с элементами РПГ возвращает нас в те времена, когда врагов не только пинали ногами и холодным оружием, но и приправляли файрболлами. Интересное развитие темы, поднятой игрой Heretic 2 – к вашим услугам.

В СЛЕДУЮЩЕМ НОМЕРЕ «СИ»

/В продаже с 6 марта!/



Премьера Nokia N-gage
Читайте отчет А. Купера, посетившего мировую премьеру уникальной игровой системы N–Gage от Nokia, состоявшуюся в Лондоне. Сможет ли устройство, совмещающее функции карманной игровой приставки и мобильного телефона, конкурировать на равных с Game Boy Advance? Мы готовы ответить на этот вопрос!

Silent Hill 3
В числе перспективных летних PS2–релизов от Konami не последнее место занимает новая глава истории городка, затерянного где–то в американских лесах и хорошо знакомого всем ценителям мрачных, полных психологизма игр ужасов. Материал в рубрике «Хит?» упорядочит информацию о проекте и поможет вам подготовиться ко встрече с новыми кошмарами.



Unreal 2
Впервые в истории индустрии. Сначала играли в мультиплеер, а теперь берем в руки сингл. Соскучились по скааржам? Они по вам тоже. Они тянут свои руки–крюки в приветственном жесте. Встретим жителей других миров дружеским... залпом!

Тактика C&C: Generals
Со следующего номера открываем военную кафедру. Покажем миру, что зря Россию не включили в число C&C держав. Yuri's Revenge им на головы! Все тактические приемы, хитрости и стратегии за все воюющие стороны. Всем играть от забора и до обеда!

CONTENT #4(133)

Демо-версии:
Enclave
Homeplanet

Бонусы:
Anarchy Online – утилиты
BF1949 – TrueTank
Dungeon Siege – Transmute/ NPC kill
StarCraft: Broodwar – Zeji
TES III: Morrowind – 20books
TES III: Morrowind – Three Shades of Darkness
TES III: Morrowind – Wood Stalker 1.0
UT2003 – XXXpak Mutators

Мод Номера:
Half–Life – Hardcore–Life

Музыка:
Саундтрек к Silent Hill 3

Патчи:
Iron Storm
New World Order
C&C: Renegade
NFS: Hot Pursuit 2

Софт:
Active NTFS Reader
AVP Lite
BS Player
Combats Remix
DivX
exBK lite
GameLand Edition
Quick Time 6
PawnClock
WinAmp 3
Total Commander

Видео:
Apocalyptica
The Matrix Reloaded
Dead or Alive Xtreme Beach Volleyball
The Hulk
Devil May Cry 2
Видео к рубрике «Банзай!»

Галерея:
Обои к новейшим играм
Картинки к рубрике «Банзай!»

CD

Рекомендуемые системные требования: PII 300, 64 MB RAM, 8x CD–ROM





СТРАНА ИГР

LucasArts Entertainment Company Presents

STAR WARS

THE

CLONE WARS

ACTIVISION®



СТРАНА ИГР

